3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！




掌机王SP
THE KING OF POCKETGAMES
VOL.91
研究中心
BLEACH 灵魂升温5 PSP
全人物分析
专题企划
名门望族的艺术
——漫谈史莱姆
口袋光环
洛克人ZERO3
极速通关影像（下）
攻略透解
鬼魂力量 创世 NDS
秘密特工叮当 PSP
超详细热血攻略
超级机器人大战A
携带版 PSP

掌机王SP 幸运大抽奖

特等奖







一等奖



二等奖



三等奖



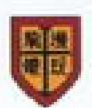




参与方式：只要在2008年7月22日前（以邮戳时间为准）将本辑《掌机王SP》所附带的调查表寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(邮编730020)，您将有机会获得以上奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第93辑上公布，敬请关注。

本次活动赞助厂商及网站

WiiOh.com 威奥数码娱乐 威奥数码娱乐综合网站



龙漫电玩

ezflash EZflash小组



黑角电子有限公司

GBalpha GBalpha（中国）有限公司

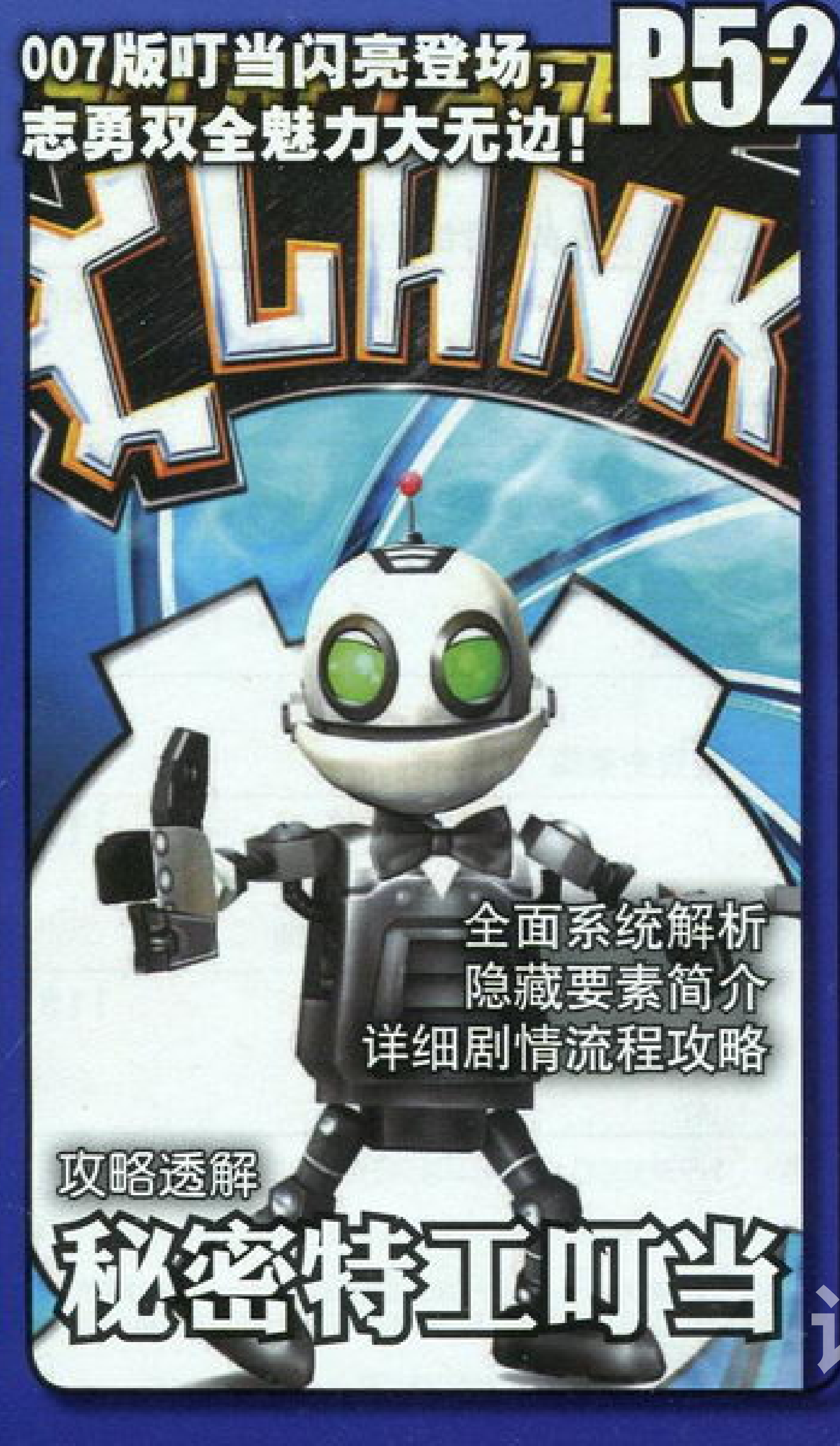


本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

本辑特别关注



P61
攻略透解
超级机器人大战A 携带版
热血攻略
全面系统分析
详尽图文攻略
隐藏要素一举公开
新老要素应有尽有，
你想要的在这里都可找到！



007版叮当闪亮登场，
志勇双全魅力大无边！
P52
全面系统解析
隐藏要素简介
详细剧情流程攻略
攻略透解
秘密特工叮当



专题企划
名门望族的艺术
——漫谈史莱姆
与你一起了解《DQ》的吉祥物史莱姆，讲述史莱姆自己的故事。
P101

掌机王SP 目录



VOL.91

本辑责编：马俊
美术总监：吴松
封面画师：变色猪



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他们人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Eamil或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或者他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。EMail投稿邮箱：pgking@263.net。



游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

游戏索引

本辑内文所出现游戏按汉语拼音排序如下

掌机情报站

PORTABLE GAME NEWS STATION



本栏目部分新闻资料由 levelup.cn 网站友情提供



微软：NDS 是一台“能干”的主机



NINTENDO DS

微软虽然自Xbox以来开始进军电视游戏业，但这么多年来却一直没有推出自己的掌上游戏机，不过这并不影响微软与推出掌机的厂商合作，并将自己的游戏品牌和影响力延伸到那些没有体验过 X360 魅力的用户当中，NDS 便是他们首先瞄上的目标。

众所周知，微软游戏工作室最有影响力的休闲游戏《宝贝万岁》曾推出过一款NDS平台作品，而且能够与即将推出的 X360 版《宝贝万岁 天堂的烦恼》进行联动。作为第一方工作室，该系列开发商Rare对微软的这一战略可谓了如指掌，Rare 公司的 Joe Humfrey 近日在接受 Eurogamer 采访时说道：“他们（指微软）推出《宝贝万岁》的电视节目以扩大影响力，推出PC版来进一步拓展用户群，接下来会在NDS上展开同样的战略。他们希望能够尽可能拓宽这个系列的用户覆盖面。总的来说，他们认为 NDS 是一台非常能干的主机。”

而微软与NDS的合作意义并不只在于此，各种调查以及销量数据上都可以显示出 NDS 在日本的受欢迎情况已经到了一个非常高的程度，微软如果真的想敲开日本市场的大门，借助 NDS 来宣传他们的游戏是再好不过的选择了。

事件 EVENT

无奈，索尼承认盗版有助于促进 PSP 销量增长



众所周知，游戏厂商对盗版的现象向来深恶痛绝，但盗版现象却自电视游戏业创立以来一直无法杜绝和控制。SCE 前一段时间也曾通过官方网站公开向玩家调查对于 PSP 盗版现象的看法。对于 PSP 的破解和盗版，SCEE总裁David Reeves日前表示，PSP软件破解是一个全球性问题，这显然很糟糕。但同时他也指出盗版有助于推动PSP的硬件销量，这某种程度上来说也应该算是件好事。

来自英国报纸 MCV 的消息，David Reeves日前在参加公司的开发者会议时发言说：“PSP存在盗版问题，我们对其形式和手段都很清楚。虽然有时可以促进硬件销量增长，但权衡利弊，我们还是不希望看到盗版。”

David Reeves在接受采访时还对这家英国报纸的记者透露，索尼目前正在研究新的反盗版手段，而且再过不久就可以对外公开他们所取得的进展，虽然可以一定程度上促进硬件销量，但索尼还是会与盗版斗争到底。

事件 EVENT

从大阪走向世界，Capcom 庆祝创业 25 周年



2008 年 6 月 11 日，是日本游戏界著名的软件开发商Capcom创业25周年的纪念日。为了庆祝这个对于Capcom以及众多游戏玩家都非常有意义的日子，Capcom社长迁本宪三当日代表全体员工向玩家、媒体以及投资者们发出了公司的特别感谢信，以感谢所有人对Capcom25 年来游戏事业的大力支持，并表示希望今后的日子里也可以得到所有热爱Capcom 游戏的人的支持。

25 年前的6月11日，Capcom于日本大阪的平野宣告成立，公司从一个默默无闻的小厂商开始做起，在和Konami 等大厂的竞争中通过不断的努力走到了现在。现在的Capcom不仅拥有诸如《街头霸王》、《生化危机》、《洛克人》等一批百万甚至千万级销量的系列作品，而且还在依靠不断推陈出新继续发展壮大，像《生化尖兵》这样的老游戏，也将以全新的面貌登陆次世代游戏平台。

此外，在Capcom特意为这个日子制作的名为“从大阪走向世界”的贺图中，我们还获得了一些其他信息，那就是社长迁本宪三在上个月接受采访时所提到的“更多游戏改编电影”的一些具体内容。目前，Capcom的电影计划表里已经出现了著名作品《钟楼》以及《鬼武者》的影子，官方表示这两部游戏改编电影的上映日期分别预定在 2009 年和 2011 年。

Capcom人气游戏系列累计销售量

游戏名	累计销售量
《生化危机》系列（全50作）	3450万套
《洛克人》系列（全120作）	2800万套
《街霸》系列（全50作）	2500万套
《鬼泣》系列（全10作）	950万套
《鬼武者》系列（全12作）	780万套
《怪物猎人》系列（全10作）	740万套
《魔界村》系列（全15作）	430万套
《逆转裁判》系列（全11作）	280万套



避免胡言乱语，Tecmo 向法院提请限制板垣伴信言论

上辑我们曾经报道过著名的游戏制作人板垣伴信（代表作“《忍龙》系列”，“《死或生》系列”）因为制作游戏的奖金问题将老东家Tecmo 告上法庭的事件，日前，此事有了进一步进展。

据悉，2008 年 6 月 10 日，Tecmo 公司向东京地方法院提请限制板垣伴信部分言论权利的临时制裁，以防止其在正式开庭之前轻举妄动。Tecmo 官方在向东京地方法院提请制裁后，又对外发表了公开声明，称此举是针对6月3日板垣伴信向媒体送达的公开信而做出的对策，目的在于预防板垣伴信今后继续对公司形象进行诋毁进而影响股东及普通消费者的利益。据悉，这份临时制裁决议共包含以下 4 点要求：

1．禁止板垣伴信将公司所持有的游戏作品的影像、开发及营业相关机密情报散布或泄露给第三者。

2．禁止板垣伴信利用报纸、杂志和网络等媒体，对公司尚未或已经做出的决定以及公司其他员工所开发游戏项目进行评判。

3．禁止板垣伴信向第三者散布诽谤中伤公司形象、给公司营业活动造成不良影响或妨碍公司正常营业活动的言论。

4．禁止板垣伴信离任之前就公司业务及运营相关问题接受任何媒体的采访。

事件 EVENT

板垣倒戈引发大批 Team Ninja 成员辞职，Tecmo 焦头烂额忙于澄清



就在Tecmo和板垣伴信针锋相对之时，从长期致力于收集各种小道消息的美国著名游戏网站1UP又传出了一则消息称“目前有36名Team Ninja小组成员正准备辞职，并与板垣伴信一起将Tecmo联名告上法庭，其中不乏该小组的核心成员”，使整个事件又成为了所有游戏媒体聚光灯的聚集点。而这个消息的传出，也让正忙于想对策封住板垣伴信那张无遮拦的嘴的Tecmo再度“腹背受敌”。

在1UP关于Team Ninja众多成员集体辞职的消息放出后，Tecmo官方立刻出面否认了这一说法，并表示1UP的报道是“错误且失实”的，他们感到很生气，而且后果很严重。Tecmo官方在公开声明中表示，目前除板垣伴信以外只有两名公司员工就奖金分配问题向公司提起了诉讼（小泽宏昭与角田龙生，二人都是Tecmo社员工会成员），而且公司方面已经开始着手解决这一问题，且正准备对涉及此事的员工予以补偿。与此同时，由于最近Tecmo所牵扯的一系列诉讼案件，导致了公司员工乃至股东的不安情绪。为此，Tecmo官方出面要求媒体在报道上保持谨慎态度，而且不止是日本本土，Tecmo也向海外媒体发表了类似内容的官方声明，只是在部分内容上有所差异而已。



软件 SOFTWARE

《异说 最终幻想》新角色公开，发售日即将公布

《异说 最终幻想》这款集结了“《最终幻想》系列”各作品人气角色的梦幻对战作品，已经有大约半年时间没有新情报公布。最近，这款备受PSP玩家期待的作品终于打破沉默，不仅公布了两位新参战角色，官网也已正式开张，并且在SE的官网上还提供了这款作品的最新宣传影像供玩家观看。这次新公布的参战人物为泰达和捷克特，两人均出自《最终幻想X》。

据该游戏的制作人野村哲也先生表示，《异说 最终幻想》中ACT和RPG的成分将各占五成，并且游戏的真正乐趣将来自于通关之后。关于玩家们最关心的游戏的发售日问题，野村哲也也给出了一定的提示，表示将在今年8月份举行的“DK Σ 3713”（Square Enix举办的个展，将于8月2日及8月3日举行，关于该展会的详细内容可参见上辑的“掌机情报站”）展会上正式公布游戏的准确发售时间，并暗示发售日并不遥远。关于泰达和捷克特两位新角色、以及游戏新系统的详细情报，请关注我们下辑的“前线狙击”栏目。



事件 EVENT

BioWare：我们关注PSP和Wii游戏开发

BIOWARE® CORP

对于X360和PC玩家来说，BioWare的名字应该不会陌生，继《质量效应》在微软的X360上获得认可后，他们从SEGA手中又接过了NDS版《索尼克编年史》的开发，日前，这家著名的游戏开发公司表示了想在家用机以及掌机市场进一步发展的希望。

日前BioWare游戏设计师Mark Darrah在接受Gamasutra记者采访时表示："作为一家游戏开发商，我们现在非常关注PSP和Wii游戏的发展前景。"随后他继续补充说："到目前为止，我们还没有做出最后的决定，也没有可以公布的消息。但从游戏风格的角度来说，我们希望能进一步拓展我们的投资领域。"

虽然没有明确地表示某款游戏的制作计划，但关注就已经让广大玩家看到了希望，或许我们不久后就能看到PSP版的《翡翠帝国》或是《博德之门》了。

事件 EVENT

斯金格：重振游戏业务是索尼首要目标



日前，消费电子业巨头索尼集团老大霍华德·斯金格在参加公司的年度股东大会时表示，他认为集团目前的首要目标应该是重振游戏和电视业务并尽快让这两个部门实现赢利。而至于何时以及通过何种手段振兴这两个部门的业务，斯金格在发言中并没有做出具体的解释。

根据之前索尼官方在财政报告中的预期，借助硬件制造成本的大幅下降，PS3业务将从集团的下一个财政年度开始实现赢利。另一方面，虽然LCD电视的销售成绩并不十分理想，但由于受日元升值对出口业务造成的影响，索尼旗下家电部门的财年收入依然预计将有大幅提升。根据报告，SCE的财年净收入预计将下降到2900亿日元（约合26亿美元），同比下降幅度达22%，但公司预计将在本财年内卖出1000万台PS3和900万台PS2主机。

新闻短讯

"任天堂俱乐部"举办限量版NDSL主机抽奖活动

任天堂公司日前宣布，任天堂公司的会员制服务"任天堂俱乐部"中将举办购买软件抽奖获得特别版NDSL主机的活动，只要购买两款2006年8月以后发售的NDS游戏的玩家均可以参加抽奖，此次活动的奖品是三款特别颜色的"Premium DS Lite"，每种颜色各1000台。



平野绫助阵《西格玛倍音》

由Square Enix公司开发、著名制作人北濑佳范监督的《西格玛倍音》，作为一款将推理解谜与角色扮演相结合的原创NDS新作非常受玩家瞩目，而游戏公司也是不遗余力地将游戏的各个方面都打造成顶尖的掌机平台作品。日前，SE官方公开了本作男、女主人公的配音演员，其中超人气声优平野绫将为本作的女主人公月弓弥音配音，本作男主人公黑上西格玛的声优则是与平野绫在《凉宫春日的忧郁》中搭档的小野大辅担当。



据悉，从6月月下旬开始，SE官方还将推出配合游戏发售的原创广播剧，感兴趣的玩家可以登陆Square Enix的官方网站查看。

《勇者别嚣张》新作公布

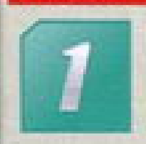
去年年底的PSP另类游戏《勇者别嚣张》尽管画面异常简单，但不俗的游戏性却让不少玩家对它乐此不疲，在日本出人意料地大卖了十几万套。游戏发售刚半年左右，SCEJ又迅速公布了它的续作《勇者别嚣张2》，对应平台仍然为PSP。游戏的发售日和具体消息目前还不明朗，请关注我们的续报。

掌机销量榜 Portable Game Sales Ranking

由于6月上旬日本方面鲜有热门掌机新作发售，所以《MHP2G》又回到了榜首的位置——尽管目前它的周销量已经下降到2万左右。《山村美纱悬疑作品》成绩只能算不过不失，但是由于它的口碑并没有前作《西村京太郎悬疑作品》那么好，所以能否像前作那样以长卖姿态获得累计20万以上的销量还很难说。美国方面，由于《战神》同捆版PSP的发售，《战神 奥林匹斯之链》又回到了PSP软件榜的首位，累计销量突破55万套。

软件销量(日本)

2008年6月9日～2008年6月15日



1 ↑ **怪物猎人 携带版 2nd G**
モンスターハンタポータブル 2nd G
■Capcom ■ACT ■2008年3月27日发售 ■4800日元
周间销量 2万4851套　累计销量 226万4112套



2 ↓ **实况力量职业棒球 携带版3**
实况パワフルプロ野球ポータブル3
■Konami ■SLG ■2008年5月29日发售 ■5250日元
周间销量 2万4623套　累计销量 16万9361套



3 NEW **必胜柏青哥・柏青嫂攻略系列DS Vol.2 CR新世纪福音战士 使徒再临**
必胜パチンコ・パチスロ攻略シリーズDS Vol.2 CR新世纪エヴァンゲリオン～使徒、再び～
■D3 Publisher ■SLG ■2008年6月12日发售 ■5460日元
周间销量 2万2713套　累计销量 2万2713套



4 NEW **山村美纱悬疑作品** NDS
DS山村美纱サスペンス
■Tecmo ■AVG ■2008年6月5日发售 ■3990日元

前作《西村京太郎悬疑》采取了与任天堂合作的形式发售，销量和口碑均不错，甚至吸引了不少女性玩家。本作更是以已故日本"诡计女王"山村美纱笔下的三位著名女性角色为主角，以细腻的笔触来进一步吸引女性玩家。游戏的风格比较古朴，主线流程不长，是近期值得一玩的推理作品。



周间销量 1万8702套　累计销量 5万185套

5 ↑ **太鼓之达人DS 7岛大冒险** NDS
めっちゃ! 太鼓の达人DS 7つの岛の大冒険
■NBGI ■MUG ■2008年4月24日发售 ■5040日元
周间销量 1万1272套　累计销量 20万403套

6 ↑ **美文字锻炼DS** NDS
DS美文字トレーニング
■Nintendo ■ETC ■2008年3月13日发售 ■3800日元
周间销量 1万555套　累计销量 27万7944套

7 ↑ **马里奥赛车DS** NDS
マリオカートDS
■Nintendo ■RAC ■2005年12月8日发售 ■4800日元
周间销量 1万57套　累计销量 309万5631套

8 ↑ **创造职业棒球队** NDS
プロ野球チームをつくろう
■SEGA ■SLG ■2008年5月22日发售 ■5040日元
周间销量 9415套　累计销量 8万2773套



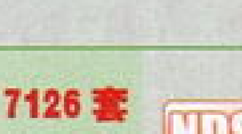
9 ↓ **瓦尔哈拉骑士2** PSP
ヴァルハラナイツ2
■MMV ■A・RPG ■2008年5月29日发售 ■5040日元

本作是PSP平台较早期的作品《瓦尔哈拉骑士》的续作，由于前作意外获得了不错的销量，因此厂商这次对其投入的力度也比前作更大。可惜游戏的实际素质并没有像厂商宣传的那样得到大幅进化，打击感依然欠佳，视角等方面甚至出现了退步。由于该作品的开发商K2已经被Capcom收购，因此该系列有没有续作还很难说。



周间销量 9162套　累计销量 5万8745套

10 ↑ **口袋妖怪突击队 融合**
ポケモンレンジャー バトナージ
■Pokemon ■A・RPG ■2008年3月20日发售 ■4800日元



周间销量 7126套　累计销量 56万6117套



硬件销量(日本)

2008年6月9日～2008年6月15日

机种	周间销量	2008年销量	累计销量
PSP	5万6001台	185万3817台	938万9120台
NDSL	3万8435台	150万6071台	1616万2337台(2261万1543台)

(括号内的为NDS+NDSL累计销量之和)

PSP部分

排名	游戏名	厂商 / 英文名	周间销量 / 累计销量	类型 / 发售日
1	战神 奥林匹斯之链	SCEA / God of War: Chains of Olympus	周间销量 2万1260套 / 累计销量 55万7822套	ACT / 2008年3月4日
2	达斯特	SCEA / Daxter	周间销量 1万8578套 / 累计销量 177万6170套	ACT / 2006年3月14日
3	秘密特工叮当	SCEA / Secret Agent Clank	周间销量 1万6019套 / 累计销量 1万6019套	ACT / 2008年6月17日
4	乐高印第安纳琼斯 最初的冒险	LucasArts / Lego Indiana Jones: The Original Adventures	周间销量 1万4615套 / 累计销量 5万8502套	ACT / 2008年6月3日
5	横行霸道 罪都故事	Rockstar Games / Grand Theft Auto: Vice City Stories	周间销量 1万2519套 / 累计销量 107万6190套	ACT / 2006年10月31日
6	横行霸道 自由城故事	Rockstar Games / Grand Theft Auto: Liberty City Stories	周间销量 1万183套 / 累计销量 219万3294套	ACT / 2005年10月24日
7	钢铁侠	SEGA / Iron Man	周间销量 8070套 / 累计销量 11万2122套	ACT / 2008年5月2日
8	危机之源 最终幻想VII	Square Enix / Crisis Core: Final Fantasy VII	周间销量 5756套 / 累计销量 52万620套	A·RPG / 2008年3月24日
9	湾岸 午夜俱乐部3	Rockstar Games / Midnight Club 3: Dub Edition	周间销量 4945套 / 累计销量 123万1515套	RAC / 2005年6月27日
10	极品飞车 最高通缉	EA Games / Need for Speed Most Wanted	周间销量 4305套 / 累计销量 119万1808套	RAC / 2005年11月15日

NDS部分

排名	游戏名	厂商 / 英文名	周间销量 / 累计销量	类型 / 发售日
1	进一步成人脑力锻炼	Nintendo / More Brain Training from Dr Kawashima	周间销量 3万8093套 / 累计销量 223万5740套	ETC / 2007年8月22日
2	乐高印第安纳琼斯 最初的冒险	LucasArts / Lego Indiana Jones: The Original Adventures	周间销量 3万3897套 / 累计销量 13万8538套	ACT / 2008年6月3日
3	马里奥赛车DS	Nintendo / Mario Kart DS	周间销量 3万2228套 / 累计销量 378万1996套	RAC / 2005年11月15日
4	马里奥聚会DS	Nintendo / Mario Party DS	周间销量 3万1654套 / 累计销量 133万9739套	TAB / 2007年11月19日
5	口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队·暗之探险队	Nintendo / Pokemon Mysterious Dungeon 2: Time/Darkness Exploration Team	周间销量 3万927套 / 累计销量 84万6339套	A·RPG / 2007年4月20日
6	任天狗	Nintendo / Nintendogs	周间销量 3万648套 / 累计销量 709万7693套	ETC / 2005年8月23日
7	新超级马里奥兄弟	Nintendo / New Super Mario Bros	周间销量 3万533套 / 累计销量 458万4735套	ACT / 2006年5月15日
8	口袋妖怪 钻石·珍珠	SEGA / Mario & Sonic at the Olympic Games	周间销量 2万9495套 / 累计销量 513万4020套	SPG / 2008年1月22日
9	马里奥与索尼克 北京奥运会	SEGA / Mario & Sonic at the Olympic Games	周间销量 2万8824套 / 累计销量 66万3996套	SPG / 2008年1月22日
10	幻想宝贝	Ubisoft / Imagine: Babies	周间销量 2万5384套 / 累计销量 70万9373套	SLG / 2007年10月23日

来自第三方的“脑锻炼”游戏

一提到“脑锻炼”类游戏，相信大部分玩家的脑海中立刻就会浮现出《成人脑力锻炼》、《学英语》、《常识力锻炼》等任天堂自家的百万级作品。在任天堂开辟出一条新径的同时，许多第三方厂商也纷纷效仿推出了同类游戏。不过可惜的是，在我们每次的软件销量TOP10里，是很难看到这些来自第三方的“脑锻炼”游戏的。其他厂商做此类游戏真的就没有人捧场了吗？答案当然是否定的，一些第三方的同类游戏同样卖得非常不错，并且长卖程度非常惊人，下面我们就来看看其中较具代表性的作品销量。



名称	厂商	发售日	首周销量	累计销量
汉检DS	Rocket Company	2006年9月28日	4.5万	61.1万
彻底汉字脑	IE Institute	2006年11月9日	3.4万	58.3万
DS阴山方法 电脑反复计算	小学馆	2006年12月7日	1.2万	30.3万
脑内体操 IQ补给DS	Spike	2006年12月21日	6.8万	26.7万
托业测试 DS锻炼	IE Institute	2007年3月29日	1.2万	17.7万
大家的DS学堂 完璧英语单词力／完璧汉字力	TDK Core	2006年7月20日	3万	17万
详说日本史B 综合锻炼	NBGI	2007年6月7日	1万	12.5万



Lancer 专栏

继承世界IT精英大学辍学之癖好，二十出头便混迹于似有若无之中国游戏业，至今已十余载。现为某网游公司市场主管，因海外市场之需而重新关注深爱之电子游戏业，遂应编辑之邀重拾笔杆。

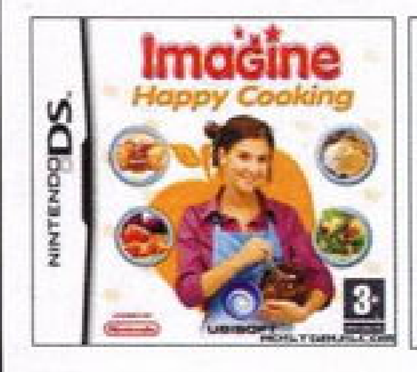
Imagine

《Imagine》这个游戏系列的名字是我在上个月阅读育碧财报时看到的，我隐约记得在去年的某个时候看到过它的介绍，但怎么也想不起来这个卖了400多万套的游戏系列到底是怎么玩的，于是向一位编辑朋友打听，朋友答曰：“这是一个很脑残的游戏系列。”我越发好奇地上网搜索了一番，发现绝大多数著名游戏网站对该系列几乎没有任何介绍，只有某些小站介绍歪门邪道型游戏的板块里略有提及，多数编辑抱着看猴子般的态度对其冷嘲热讽一番。估计没几个人会注意到该系列最畅销的《Imagine：Babies》全球销量已过180万套。

《Imagine》是育碧为NDS打造的一个实用软件系列，原理等同于任天堂的“触摸世纪系列”游戏，是几乎完全脱离传统游戏市场的软件类产品，充分响应了育碧老总Yves Guillemot“全面学习任天堂”的号召。过去第三方对于任天堂另类创新的学习大多落个可耻下场，传统玩家不接受，新用户又只管认准任天堂，此类模仿型游戏只能是里外不是人，于是厂商们纷纷抱怨任天堂不肯带领弟兄们共同致富。任天堂自己的田地里肥得流油，其实并不介意肥水流一点到外人田里，要笼络人心，怎么也得让别人吃点甜头。

2006年《DQIX》登陆NDS的消息公布时，任天堂已经向第三方表态其有意降低在自身主机上的软件市场占有率，将更多利润空间留给第三方。日本的第三方们得闻此事欢欣鼓舞，热火朝天地投入NDS游戏的开发，NDS的软件市场空前繁荣，完全取代了PS2的市场主导地位，可惜绝大多数日系厂商依然没有摸到任天堂的成功门道，反倒是对掌机热情不高的欧美同行又一次抢了先。

2007年以来欧美厂商对NDS的抱怨声逐渐减少，人们发现在NDS上的收入渐渐增加。脑筋灵活的育碧最能领会任天堂的精神，Wii的首发游戏中育碧有两款游戏突破百万销量，招牌系列《雷曼》顺应时势地转型为猥琐兔们的迷你游戏集，在欧洲小有名气的《Petz》宠物游戏系列一门心思地投靠了NDS，而最成功的还要数2007年开始推广的“《Imagine》系列”。







“《Imagine》系列”的目标市场是少女与少妇，包括育婴游戏《Babies》（销量180万）、时装设计游戏《Fashion Designer》（销量130万）、厨艺游戏《Happy Cooking》（销量120万），这些软件在传统游戏媒体几乎没有投放任何广告，宣传渠道主要是潮流读物等面向年轻女性的媒体，完全是冲着后触摸世纪的一大批NDS新用户，它们与“脑白金”之类游戏摆放在零售店的同一个专柜里，用封面上的可爱小宝宝和美味佳肴吸引玩腻“脑白金”的人们。在整个2007年任天堂对NDS实用软件类产品未有大动作的背景下，《Imagine》这样的软件成功填补了市场空缺。

在NDS“脑白金”饱和的日本市场，《Imagine》之流游戏并不是没有，只不过日本的市场环境与欧美不同，除任天堂之外，绝大多数厂商的游戏如果最初几周卖不好，很快就会被撤下货架，很多游戏还没被它的目标用户群看到就已经完全销声匿迹了。《Imagine》就是典型的慢热型产品，少女少妇们不会为了这样一个软件专门跑趟游戏店，她们只会在偶然路过时被偶然吸引，然后偶然地购买一套。《Imagine：Babies》欧洲的首周销量只有2.5万套，接下来的8周内持续递增，到圣诞商季提高到了近10万套的销量水平，圣诞之后依然可长期保持2万套的周销量，最终在欧洲突破百万销量。上架时间直接决定了此类游戏的销量。NDS在改变游戏业产品结构的同时，也在改变零售市场的经营思维。

为什么？

Darkbaby 专栏

游戏年龄高达二十多年的上海籍老玩家，游戏资深撰稿人，数年来码字总量累计接近百万。对游戏文化和游戏产业的历史有较深了解，行文诡异而别具一格。



如果在2008年6月10日前，有人问我当今世界上哪一家厂商最热爱PSP主机，答案肯定不会是发明这款硬件的索尼，更绝非Capcom之流，实乃《达斯特》和《战神 奥林匹斯之链》的开发商Ready at Dawn莫属。Ready at Dawn一直就是PSP最坚定的捍卫者，该社CEO Didier .Malenfant曾经无数次在公开场合不吝溢美之词称颂PSP的强悍性能，同时还经常措辞严厉地抨击其他厂商敷衍消极。Ready at Dawn确实也用实际行动捍卫了自己的信念，该社为PSP开发的几款游戏品质都堪称上乘精品。万万没有料到的是，就是这样一家曾经充满了信仰的厂商，却于6月10日在官方博客正式宣布今后不再开发PSP游戏，该社还在当天把所有PSP开发工具包送返索尼。

任何一位优秀的画家都希望更多的人能够欣赏自己的生花妙笔，任何一位伟大的歌手都希望更多的人能够聆听自己的婉转歌喉，任何一位……

我绝对敢断言Ready at Dawn是出于落寞而被迫与曾经挚爱的PSP平台含恨诀别的，或许以五十步笑百步的阿Q精神来评价该社开发的PSP游戏销售成绩，可能并不算糟糕，但确实与其真正的含金量还是有着巨大落差，《战神 奥林匹斯之链》同捆版主机的首批出货甚至至今仍然没有售罄。除了亚洲的泛华语地区以外，PSP的软硬件销售均不太理想，在欧美地区与任天堂NDS的竞争劣势尤为明显。UBI高层本月初在接受媒体专访时表示索尼PSP战略严重迷失方向，并暗示该社今后可能考虑全面撤出PSP相关业务（近日UBI又宣布将继续开发PSP游戏）。目前PSP的现状完全可以用门庭冷落人渐稀来形容，许多欧美主力旗下超大作的掌机版往往只有NDS的份（比如Activison的《COD4》），而忽略了原本性能更强劲的PSP，出现这种情况的原因除了硬件普及量因素外，更关键的还是经营采算的考量。

PSP之父久多良木健是一个胸怀抱负的创造家，但他似乎并不深谙顺势则生、逆势而亡的古训，从一开始就为PSP背负上了诅咒的命运。PSP确实拥有着颠覆以往掌机硬件设计理念的强悍性能，但这样的性能在许多第三方软件厂商眼中有些“过剩”了！为了充分发挥PSP硬件性能制作游戏，厂商不得不投入相当于开发家用主机平台游戏（PS2）规模的人力物力资源，而掌机平台作为游戏产业的末端商品，其软件定价一直就低于家用主机平台，风险与收益完全不成比例。PSP的硬件设计理念与家用主机过于接近也是消费者反映冷淡的关键因素，玩家面对大量从PS/PS2平台原封照搬的游戏，很难到体会掌机游戏轻快便捷的独特乐趣。

任天堂对于掌机游戏的理解就远比索尼深刻，薄利多销一向是掌机游戏的销售传统，任天堂在硬件设计上也充分兼顾到第三方厂商的商业利益，以性能“够用”作为设计主导思想，事实上完全取得了预期的成功。开发一款NDS游戏所需的开发人员并不会很多，耗时一般不超过一年，对于第三方厂商来说，实在是最理想不过的“奶粉钱”工场。开发NDS游戏的低门槛也提供了缺乏资金的中小厂商们良好的生存环境，有利于产业的健全发展。

纵观2008财年两台掌机已发表的预定发售游戏数量，NDS已达到了670款以上（全球各市场大致合计），而PSP仅有三分之一略多。强弱之势不言自明。除了欧美地区呈一边倒的趋势外，日本本土市场广大第三方厂商依然还是将NDS视为掌机游戏领域的战略主攻方向，Square Enix本财年最重要的战略商品就是NDS《DQIX》，以“《牧场物语》系列”闻名的MMV本年度总共计划推出23款NDS游戏，PSP仅6款。

NDS和PSP的竞争格局，想必有许多人曾经认真思考过为什么，答案其实很简单，市场需求决定了一切。



栏目主持 雷伊



本次的"热血推荐"作品为《机战A 携带版》,尽管直接沿用了家用机平台系列其他作品中的大量素材,但新系统的加入令游戏有了一定新意,外加读盘速度很快,总体而言比之前的《MX 携带版》要厚道得多。《秘密特工叮当》保持了系列一贯的搞笑和猥琐,几位老面孔的客串也令游戏更加热闹。《99滴泪》的风格比较独特,是一款需要静下心来体验的清新之作。

秘密特工叮当

Secret Agent Clank

UMD■SCEA■ACT■2008年6月17日■1人■无对应周边

PSP



本作是"《瑞奇与叮当》系列"最新作,万年配角叮当翻身做了主角,玩家要操纵007版叮当来完成一个个艰难的冒险任务。



软饼干

本作的题材相比前作有着明显的差别,主要考验玩家巧妙地躲避或解决各种棘手问题的能力,崇尚火爆战斗的老玩家可能会颇有微词。画面与音效中规中矩,谜题的设置也比较简单。关卡中迷你游戏种类很丰富,个人觉得某个类似音乐游戏的操作环节玩多了会觉得腻烦,失败了得从头开始,实在是一种折磨。

8

乌多

游戏无论在画面还是风格上都有点像同社的"《捉猴》系列",主角叮当的一举一动都有很强的表演性,所以玩起来相当爽快。作为游戏重点之一的暗杀和隐藏系统比较有意思,也很符合叮当的特工身分。惟一要抱怨的是本作有点过于依赖看提示输入指令类型的操作,而忽视了动作部分的戏份,有点遗憾。

7 推荐



羽纹

本作基本发掘出了PSP的所有机能,所以画面几乎达到PS2的效果——画面干净清晰,人物的刻画细腻逼真、锯齿少,爆炸场景做得很好,在视觉上相当令人满意。由于这一作是以潜入为主,以特工身分登场的叮当被加入了很多动作,整体感觉不再像它当配角时那么单调,另外新加入的按键小游戏也颇具风味。

8

超级机器人大战A 携带版

スーパーロボット大战A PORTABLE

UMD■NBGI■S・RPG■2008年6月19日■1人■无对应周边

PSP



本作以GBA版《超级机器人大战A》为基础重制,内容承袭原作,画面则大量沿用家用机平台作品,角色特写充满魄力。



羽纹

战斗画面虽然绝大部分延用了家用版《机战》,但当中一部分还是重制了,比如元祖高达和神高达的就颇有惊喜。新追加的回避疲劳系统让我这个"真实系"饭痛苦不已;而整个游戏过程中命中率偏低的问题会一直烦恼着玩家。多周目继承、具有特色并有趣的角色ACE特技以及机体改造奖赏是本作的亮点。

8



乌多

本作给人的整体感觉就是没有太大的亮点。乱数保存系统可有可无,虽然不能用"无耻"的S/L大法了,但是聪明的玩家照样可以通过其他手段来改变自身的命中与回避率,没有给游戏造成本质上的改变。游戏的难度体现在如何击破那些会逃走的BOSS上,如果没有刻意练级的话有时还真让人抓狂。

8 推荐



冒先知

游戏最明显的变化是提高了难度,改革了的系统让人在《机战》可以轻易0 改造通关的年代有了不少Game Over的机会。游戏的系统实验味道浓重,可以看出制作者是在为以后的作品作出尝试。画面大多是由其他作品中拼凑而来,让人感到诚意不足。在掌机缺乏原创《机战》的现在,这是一款值得一玩的作品。

8

评分规则说明 满分为30分。30～27分为"黄金珍藏"级别;26～24分为"热血推荐"级别;"黄金珍藏"级别以下的游戏,如点评中有"推荐"字样则代表编辑个人推荐。



丧尸式 英语力苏生术 死亡英语

ゾンビ式 英语力苏生术 ENGLISH OF THE DEAD

卡片(512Mb)■SEGA■ETC■2008年5月29日■1人■无对应周边

NDS



以射击丧尸为界面制作的一款有趣的英语学习软件，玩家要通过拼写单词和回答英语问题来打倒丧尸，流程不长。

胧月：游戏对手写体的识别比预想中的要好。在低难度下，玩家大部分时间只要机械地照抄屏幕上的字母；而在高难度下，又对玩家的英、日双语有着较高的要求，玩起来总归不怎么顺手。流程中的亮点是任务和BOSS战，谜题的类型较为丰富，不过系统提供给玩家的思考时间很长，降低了游戏的刺激度。

盲先知：原本在PC上主要是紧张地练习打字速度，到了NDS上之后变得更倾向于记忆单词和学习英文语法，这让游戏的乐趣有所降低。虽然以僵尸为题材，但游戏有不少搞笑成分，可惜马赛克严重的画面让这份乐趣有所降低。游戏的手写识别功能做得不错，写得匆忙也能识别。偶尔会出现音画不同步的BUG让人哭笑不得。

软饼干：本作拥有另类的玩法，从以前的键盘输入到如今的触控笔输写，整体操作感有一定程度的下降。如果不是画面中有那些怪腔怪调的僵尸的话，我实在不想拿这款游戏来练习英语。游戏魅力在于那犹如智力问答般的解题过程，这对部分玩家来说还是具有一定吸引力的，毕竟在玩游戏的同时增长知识也算一举两得。

99滴泪

99のなみだ

卡片(256Mb)■NBGI■ETC■2008年6月5日■1人■无对应周边

NDS



充满小资情调的短篇小说合集，10分钟左右就可以阅读完一个小故事，不过玩家不可以自由选择阅读顺序。



胧月：实际效果低于预想的作品，不知道是我个人神经大条还是该作对我们也存在着和日本相声近似的文化差异，读完后只是感觉："嗯，这个故事还可以"，并没有太过深刻的感触。但厂商给了一个很狡猾的暗示：如果你不感动，是因为环境不够安静。游戏整篇透出淡淡的小资情调，也许更为适合女性玩家。



洋葱：本作是一款极具创意的作品。游戏由多个小故事组成，这些所谓感人的故事乍一看也许很普通，但若静下心来慢慢品味，大家也许会发现这些看似普通的故事背后还隐藏着深刻的含义。虽然不能保证所有玩家都会感动流泪，但本作能起到一定放松身心的作用，各位玩家若厌倦了打打杀杀的生活不妨尝试一下。



雷伊：立意非常不错的一款作品，在舒缓的音乐、抽象的画面和唯美的文字渲染下，使玩家拥有了一种自然放松的游戏心情。尽管厂商在宣传时在它的催泪性上大作文章，但玩家实际感动与否还真是见仁见智。建议大家抛开"感人"这个包袱、以平静的心情从纯欣赏的角度去体验游戏中的小故事，相信会另有收获。

鬼魂力量 创世

スペクトラルフォース ジェネシス

卡片(512Mb)■Idea Factory■SLG■2008年6月19日■1人■无对应周边

NDS



本作是"《鬼魂力量》系列"的最新作，在游戏中玩家将扮演某一个势力的领导者，通过内政和战争扩大自己的势力。



洋葱：本作继承了系列人设精美的特点，众多个性角色让玩家在选择势力时难以取舍。战斗画面的表现比较优秀，无论是军队交锋的场面还是必杀魔法，都极具魄力。游戏的操作简单明了，战斗部分只要一支触控笔就可以搞定，而且游戏最初还有详细的图片解说，即使是没玩过此类游戏的玩家也能轻松上手。推荐



雷伊：IF的游戏一直给人以"卖角色"的印象，本作也不例外，除了精美的人设外，其他地方的表现都不是很理想。作为一款SLG，本作的战略性让人失望，内政指令不多且较没特色，整体难度比较低，新手可以很快上手，但老玩家玩起来就很难有成就感了。游戏中的语音还算丰富，可以算是个小惊喜吧。



胧月：本作一如既往地继承了IF社游戏的几个特点：人设优秀、画面惨淡、系统外实内虚，最终坚持到通关的动力完全来自个别角色。对于"《鬼魂》系列"的老玩家来说，如果已经习惯了这种制作方式，在面对多名老角色时也许会觉得很亲切。素质从整体来看不过不失，但游戏单纯的可玩性并不高。

黄金眼评分：21

NDS 戏剧迷宫 樱大战 缘因有你

ドラマチックダンジョン サクラ大戦 ～君あるがため～

■SEGA■RPG■2008年3月19日■1人■对应任天堂Wi-Fi网络连接

游戏时间：12小时以上 文 洋葱

《不可思议的迷宫》与《樱大战》的结合体

《不可思议的迷宫》+《樱大战》

许多人在看了游戏的战斗画面后都会说："这不是《不可思议的迷宫》么？"没错，本作的迷宫冒险部分确实是以《不可思议的迷宫》的系统为基础制作的。本作很好地将"《樱大战》系列"和"《迷宫》系列"的战斗系统融合到了一起，"《樱大战》系列"丰富的特技必杀、不同角色独有的攻击方式以及队长命令，加上"《迷宫》系列"五花八门的道具、惊险刺激的怪物屋，使得本作的战斗部分趣味十足，即使在迷宫中呆上数个小时也不会感到厌倦。

半生不熟？

相信不少玩家都是冲着"樱大战"三个字来玩本作的，毕竟从发售前公布的情报来看，游戏中确实保留了"《樱大战》系列"中各种特色，而且似乎还做了不少改进。但实际一玩，各位《樱大战》饭会发现这些被保留下来的特色都有那么点"偷工减料"。

"《樱大战》系列"中最吸引玩家的，想必是战斗之前的AVG部分吧。在这个部分玩家可以自由选择想去的地方，并触发各种特殊事件以获得CG或提升女孩子们的信赖度。可在本作，这个AVG部分却大大缩水了。AVG部分特殊事件的数量少得可怜，巡逻时若见到女孩子一般都只是寒暄两句，最多陪她们去做做任务，更别指望有什么恋爱事件了。同时，因为事件过少，玩家也没能完全感受到LIPS系统的魅力。LIPS系统是"《樱大战》系列"的精髓所在，与一般恋爱游戏不同，面对问题时LIPS不会让玩家慢悠悠地思考，若无法在限制时间内做出选择选项将自动消失，这个系统一定程度上增加了游戏的难度。其实，本作的LIPS系统还是很优秀的。除



▲迷宫中倒是经常会出现LIPS。



▲NDS独有的LIPS系统。

了继承一些系列原有的以外，游戏中还增添了利用触控笔来进行操作的新LIPS，玩起来十分有趣。但本作由于AVG部分的事件过少，直接导致了LIPS的使用率降低，这一点个人觉得实在是非常可惜。

另外，恋爱部分也是"《樱大战》系列"中的一个主要环节。不过之前我已经提到过，本作的自由活动部分几乎没有什么恋爱事件，而主线剧情中最多只会出现一些影响女孩信赖度的选项，但情节并不会因她们的信赖度而产生多大变化。看到这里，也许有人会问：没有恋爱事件，难道连恋爱结局也没有？那么我要残忍地告诉你，本作确实没有"《樱大战》系列"那种LoveLove的结局，故事最终将在一个男人的胜利POSE下结束……当然，厂商也知道如果真的什么都没有他们必定会淹死在男同胞的口水中，因此并没有做得那么绝。最终决战前，根据玩家平时的选项，信赖度最高的女孩会和主角上演一出"美救英雄"剧，算是给大家的一点补偿吧。



▲自由活动时遇到女孩子也只有一些很普通的对话。

缺乏描写

巴黎华集团、纽约华击团、帝国华击团，看到众多熟悉的角色齐聚一堂，想必各位玩过《樱大战》的玩家都会有种说不出的感动吧。不过能带给玩家感动的，也只有她们熟悉的面孔了。游戏中对各位华击团团员的描写少得可怜，前三章硬生生地将十几名女孩拎了出来，没有多少详细描写，接着第四章就直接打最终BOSS。很多高人气的角色都是：主角遇到危险→一声必杀口号→某女华丽登场→从此再也没戏份，制作者难道认为玩家见到这些角色的脸就能满足了？多少也该增加一些事件，对女孩子们进行适当地描写，不少人出场后就直接沦为摆设了。

上面虽然提到过，最终战之前主角和好感度最高的女孩会发生特殊事件。可是在此之前，主角和该女孩根本不会有多少感情交流，因为主线剧情中基本的对话都是围绕有关敌人的，就算偶尔私下见面态度也和一般朋友无异。因此，看着之前像是普通朋友的两人在最后突然像是中了邪似的，不但满嘴鸡皮疙瘩的台词还立下山盟海誓，实在是非常突兀。其实，只要在最终战之前增加一个圣诞节、情人节之类的约会事件，最后那段剧情就不会显得很奇怪了。

是否值得多周目

本作的整体流程不是很长，主线剧情一共也只有四章，算是《樱大战》的作品中章节较短的一作。因此，本作要多周目并非难事，但对于一般玩家而言多周目没有太大意义。首先，隐藏迷宫等要素在一周目打败最终BOSS后便会开启，而之前通过的迷宫也可以随时再去挑战。另外，就像前面提到的那样，本作的主线情节变化并不多，估计玩不到两周目玩家就会感到厌倦，并狂点按键跳过对话。总之，除非你是为了和不同女孩一起上演最终战前的那出"美救英雄"剧，不然基本玩上一个周目就足够了。不过，对于那些《樱大战》死忠而言就另当别论了，因为本作保留了《樱大战》特色之一的合体必杀技。合体必杀技向来是"《樱大战》系列"游戏后期战斗中的主要乐趣之一，每成功追到一名女性就可学会一种。其优秀的效果先不说，光是使用必杀时出现的精美动画和肉麻的台词就足以让无数FANS爱不释手了。而本作不但继承了合体必杀技，在台词的肉麻程度上也有了一定的上升，这对于各位《樱大战》死忠们来说是非常有吸引力的，为了一段动画打上十几个小时的迷宫也不奇怪。



▲大结局好歹也该来张大合照吧……

写在最后

前面有不少内容似乎都是对本作的不满，不过作为一款《樱大战》，本作确实存在许多不足之处。若是冲着恋爱部分来玩本作的，个人建议还是趁早放弃。不过若是纯粹想要进行迷宫探险的，那么我会强烈推荐。也许作为《樱大战》不是很成功，但作为一款《迷宫》游戏，本作还是有不少可取之处的。

PHANTASY STAR PORTABLE

ファンタシースターポータブル

文 胧月
美编 chisun

梦幻之星 携带版

ファンタジースター ポータブル

PSP	SEGA	A・RPG	预定2008年7月31日	日版
	1～4人	5040日元	无对应周边	

相关报道 Vol.78 P26/Vol.89 P18

本作是一款能使用多种武器与怪物战斗的A·RPG。虽然系统沿袭了《PSU》以及《PSU》的资料片，但剧情完全原创，并采用了多结局式的流程。游戏在时间轴上处于《PSU》和《伊鲁米那斯的野望》之间，即使玩过旧作的老玩家也可借此补完系列剧情。

新BOSS出现！

厂商很诚意地给PSP版追加大量新BOSS，除了种类和外形不同外，部分BOSS追加了系列中前所未有的行动模式，比如拍打地面召唤地下的杂兵。此外，也有在战斗中可变身的BOSS，甚至在故事模式中我方的同伴维维安也会作为敌方BOSS登场。



◀SEED是突然降临格拉尔太阳系的谜之生命体，截图中的海露嘉呈现SEED化的形态，究竟她与SEED是什么关系呢？



▶莫特布行星深处的新种类BOSS，性格暴躁，拥有可怕的攻击力。

系列最多的武器数

本作的武器获得不再需要收集素材，而是在打倒敌人后直接捡起武器和防具。这样一来，素材相关道具不会再在游戏中出现，不过《PSU》和《伊鲁米纳斯的野望》中的武器基本会悉数登场，在此基础之上追加的大量新武器让本作的武器数量成为系列之最，其中更包括了一些能激起玩家怀旧情绪的别致式样。

打击系

打击系武器的设计类型极为丰富，从很正统的刀剑到诡异搞笑的烤肉，称之为三大武器系统中最引人注目的并不为过。



◀烤肉、电吉他、拳套……打击系武器不愧是男人的浪漫。

职业简化

在《PSU》中共有15个职业，显得较为复杂，而PSP版则简化为3种基本职业和5种高级职业。基本职业最高只能装备A级武具，高级职业则要通过转职才能完成。高级职业能装备S级装备，武器和防具的性能大幅强化。

登场职业	基本	高级
	猎人	格斗大师
	枪手	枪械大师
	法师	大魔法师
		陷阱师
		游侠

前述职业中“游侠”是全新登场的职业，它继承前作中AF和AT两种职业的特点，是全8种职业里攻击速度最快的一种，但转职条件较为严苛。



▶该职业在打击、射击和法术上的速度都很快，能使用各种各样的武器战斗。因为本身用法多样，也给操作者留下了充分的发挥余地。

同伴系统

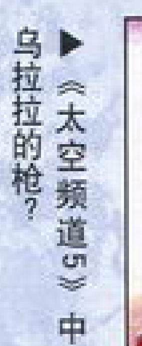
“《梦幻之星　在线》系列”的宠物系统依然在PSP版得以保留，《PSO》中称为MAG，而在《PSU》相关作品中则简称为PM。不过本作中PM不再拥有成长要素，玩家可以直接在最开始就决定PM的类型。



▲在玩家的热切提议下，厂商还给角色加入了与PM配套的服装。

射击系

在射击系武器中，我们能看到《PSO》、《太空频道5》等世嘉关联作品中出现的一些怀旧武器，更令人惊讶的是其中竟有DC主机的身影！世嘉的历代硬件是否都会登场呢？



▶《太空频道5》中乌拉拉的枪？



◀使用DC时炮弹的发射口很耐人寻味。

法术系

法术系的武器大部分都很可爱，适合女性角色使用。



▲不管哪一根法杖都精致可爱，同时威力不俗。

文 羽纹 美编 chisun

ファイアーエムブレム 新・暗黒竜と光の剣

火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑

ファイアーエムブレム 新·暗黒龙と光の剑

NDS	Nintendo	S·RPG	预定2008年8月7日	日版
	1～2人	容量未定	4800日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接



玛鲁斯王子的祖国复兴战役在NDS平台上打响！

"《火焰之纹章》系列"一直以其史诗般的剧情、精美的人设、出众的策略性以及超高的难度而受到S·RPG爱好者的追捧。此次要介绍给大家的是FC上的系列原点作品《火焰之纹章 暗黑龙与光之剑》的NDS重制版，相信玩过原版的玩家都会对此感动不已。好了，下面就让我们去体验下那最初的"炎之纹章"传说吧！

剧情&世界观

游戏的舞台被设定在一个名为阿卡内亚（アカネイア）的大陆上，虽然在100年前持有神剑法尔西昂（ファルシオン）的勇者昂利（アンリ）和他的同伴们消灭了袭击大陆的暗黑龙梅迪乌斯（メディウス），但复活后的暗黑龙却再次让大陆陷入了新的危机。为了守护自己的国家乃至整个世界，勇者昂利的后裔——艾利特亚（アリティア）王国的克雷利亚斯（コーネリアス）国王手持神剑，率领自己的部下踏上了征程。另一方面，他的儿子玛鲁斯（マルス）为了代替父王治理好国家，也开始刻苦地学习武艺与治国之道……

▲序章的剧情会使用插画的形式来表现，给人很强的代入感。



▲从图中我们能看到艾利特亚所处的地理位置，由于大陆上还存在着其他的国家，所以难免会发生各种争斗。

基本游戏规则

作为传统的S·RPG作品，游戏的基本规则自然很简单：在双方交替进行的回合中用尽一切办法击退画面中的敌兵，从而达到制压对方据点的目的。在原版作品中，战斗分为室外战和室内战两种，不知道此次重制版会不会加入新的战斗方式呢？



▶同伴一旦死亡就无法复活这点是《火纹》系列的一大特点。

移动



▲利用不同地形的补正效果来作战会让战斗更为轻松。

在我方行动回合内点击角色就会出现用蓝色框表示的角色对应移动范围，而红框则表示攻击范围。在行动之前要观察好敌我双方的移动、攻击范围，以便战术的成功实施，说来这也是玩S·RPG基本中的基本。

占领据点

每个关卡的据点由一名强力的敌BOSS把关，再加之他们掌握有天然的地形优势，因此玩家最好是派出队伍中作战能力最强的单位前去挑战，只有将对方打倒才能结束本章的攻略任务。



▲在游戏初期关卡中，敌BOSS一般不会使用间接攻击，可以利用这个特性让弓箭手等远程角色多积累经验值。

▼消灭BOSS后，操纵玛鲁斯移动到据点上，选择“制压”才是获得了最后的胜利。



攻击

在战斗中选择攻击范围内的敌人后就会切换到战斗画面，除了角色自身的能力外，所装备的武器也会对战斗的结果造成很大的影响。说到这里，另外一个会对战斗结果产生重大影响的人物特技系统是否会在《新·暗黑龙与光之剑》中出现乃是目前爱好者们所密切关心的话题。



▲从上图武器旁的小图标可以得知武器间的相克关系在本作中依然存在。

丰富的作战单位

丰富的兵种单位是系列的特色之一，灵活运用兵种间各异的性能来战斗是重中之重。在多达20种以上的作战单位中，只有把握他们擅长的武器及移动范围才能在战斗中赢得先机。另外，游戏中的每位角色都设置有不同的能力成长率，数值的高低也是判断同伴强弱程度的重要依据。



◀在天空中自由飞翔的作战单位，受地形影响较小，弓矢会对他们造成致命的伤害。

▶防御力高但机动性差，在系列作品中的地位不算高，希望在本作中能有所改变。

▲能够为己方单位疗伤的兵种，原作中僧侣使用杖并不会取得经验值这点在现在看来是完全不可理喻。

对战模式公开

除了触控操作，“对战模式”的引入也是最贴合NDS机能的一个全新体验。在此模式中，玩家需要和对手在特定的地图上各派出五名角色展开战斗，根据图片显示的内容来看，似乎还存在着回合和时间的限制，详细的情报请关注以后的报道。



▲派出你认为最强的五名角色与朋友展开激烈厮杀吧！



文 乌冬 美编 咕噜

可爱的海星王子斯塔菲又回来啦！这次是该系列第二次登陆NDS。游戏一向以简单的操作和可爱的风格博得了广大玩家的喜爱，究竟在本作里又会有着怎样的新奇体验呢？让我们马上进入报道吧。

传说的斯塔菲 对决！达尔海贼团				
伝説のスタフィー たいけつ！ダイール海賊団				
NDS	Nintendo	ACT	预定2008年7月10日	日版
	1～4人	容量未定	4800日元	对应周边未定

海星王子的第五次大冒险！

故事概要

一天，斯塔菲在空中王国的家里舒服地睡着大觉，就在这时一个少年突然穿过屋顶从天而降，就在斯塔菲还没弄清楚是怎么一回事的时候，又有三个家伙闯了进来。原来这三个看起来像似坏人的家伙正在追这名叫作兰帕的少年，就在斯塔菲想挺身而出的时候，兰帕拨开云层逃到了地上世界，随即斯塔菲也跟了上去……

斯塔菲

天上王国的王子，看上去一副不是很可靠的样子，但就是这样的他曾经多次拯救王国于危难之中。这次为了帮助失去记忆的兰帕，斯塔菲再次踏上了冒险之旅。

スヤスヤ



斯塔蓓

在系列第三作开始登场的斯塔菲的妹妹，是一个操着一口关西腔的活泼女孩，她在游戏中能给予斯塔菲很多帮助。

兰帕



追赶兰帕的究竟是什么人？

不知因什么原因被坏人追赶的谜之少年，在他身上似乎还隐藏着许多秘密。

游戏的四大要素

丰富的关卡

游戏中的关卡十分丰富和精美，无论是冰天雪地的极地还是具有南国风情的小岛都应有尽有，冒险的同时也别忘了欣赏一下迷人的风光哦。



上天下海的大冒险





◀▲在彩虹上散步，又或者是在深海探险，游戏中还有很多像这样的有趣场景。

各种各样的机关等待着斯塔菲



▲雪球状态的斯塔菲，从斜坡滚下可以将敌人压扁。



▶摇铃铛将喜欢睡觉的云妖吵醒后，生气的它会在关卡里吹起强劲的风。

变身系统

在冒险过程中，斯塔菲可以借助兰帕的力量变成其他形态，利用变身后所获得的能力，就能通过一些平时过不去的地方。



▲海豹形态可以加快斯塔菲在水底的移动速度，同时也能突破一些特定的障碍。



◀火龙形态下可以将挡路的草和树木烧掉。

通信协力

本作中可以实现斯塔菲和斯塔蓓的双人冒险，只要利用NDS的无线通信机能，另一个玩家就能操纵斯塔蓓在游戏中登场。如果在关卡中遇到一个人过不去的地方，就借助兄妹的力量前进吧。



▲从图中可看出斯塔蓓拥有一些斯塔菲所没有的特殊动作。

有趣的迷你游戏



在主要流程外，游戏中还有许多有趣的迷你游戏，冒险累了的话就来这里放松一下吧。



◀为斯塔蓓制作可口的章鱼烧，这是一个用触控笔进行的迷你游戏。



文 乌冬 美编 chisun



本作刚公布没多久，就以其新奇搞怪的“预言书系统”吸引了不少玩家的眼球。那么主人公是如何使用预言书战斗的？没有了预言书，又该如何战斗？继上次的世界观介绍，本次我们为大家带来的是游戏战斗部分的相关情报。

阿瓦隆代码

アヴァロンコード

NDS			
MMV	A・RPG	预定2008年秋	日版
1人	容量未定	售价未定	对应周边未定

相关报道 Vol.88 P24

战斗系统公开！

体力槽

装备中的武器

主角可以同时装备两件武器，按下Y键后可以挥动左手的武器，X键则为右手。

预言槽

使用预言书后该槽将会减少，为0时无法使用预言书。



武器的组合

主人公的双手可以装备不同的武器，根据敌人的攻击方式玩家需随时跟换武器。近战时使用剑和铁球，远距离战时使用弩和炸弹，合适的武器可使战斗变得更加轻松。



使用预言书弱化敌人

攻击无效？

◀遇到了拥有“无敌”属性的敌人，是预言书发挥作用的时候了。

▶靠近敌人按下B键，这样就可以获得对方的情报。



◀将右侧情报栏中的“无敌”属性消去，这样就可以战斗了。



利用预言书修改敌人情报



怪物被打倒了！

奥义

在旅途中主人公将遇到许多武艺高手，他们会将自己的必杀奥义传授给主人公。在充满危险的旅途中，强力的必杀奥义是必不可少的。



大锤 飞走锤

▲大锤的奥义威力惊人，有时甚至能够秒杀敌人。



剑 回旋斩

世界上出现的各种魔物

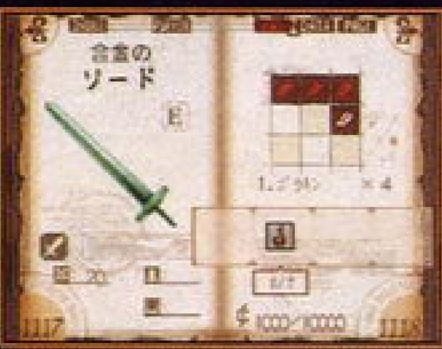

▲外表酷似猪头的敌人，举起武器砸下去吧！


◀非常野蛮的种族，它们的力量是人类的十倍以上。


▶生存在古代遗迹中的怪物，它射出的热光线能轻易使钢铁溶解。

使用预言书合成新的武器

预言书不但能够弱化敌人，我们还可以用它来强化武器，如为武器添加属性。添加了属性的武器不但会使战斗变得更加轻松，在迷宫中的解谜过程中也能派上用场。


◀操作方法很简单，只要在武器的情报栏中加上炎之情报便可。


▶加上炎之情报后，普通的剑就变成“炎之剑”了。


▲▶利用“炎之剑：点燃两侧的烛台，大门就会打开。

除了怪物，人类中也有敌人！

即使世界面临毁灭，可人类之间的战争却从未停止过。魔法之国瓦伊泽正企图攻下卡雷伊拉王国，因此，出生于卡雷伊拉王国的主人公为了保护祖国，也开始了与瓦伊泽的战斗。



心地善良的国王，是一位和平主义者。

瓦伊泽国的士兵，身着魔法套装。

恋人候补

恋爱也是本作的乐趣之一。之前我们就介绍过，无论是男主角还是女主角，在游戏中都可以和特定的角色成为情侣。下面这两位是本次新公开的恋人候补。



自称是勇者的年轻人。虽然迪兰经常犯错、容易上当受骗，但一旦见到别人有危险，他绝对会出手相助，是一个不错的家伙。



卡雷伊拉王国的公主。脾气很坏，动不动就发脾气。







"《女神侧身像》系列"的最新作《负罪之人》又有新情报释出，除了两位新人物外，我们这次还会为大家介绍游戏中关键道具"女神之羽"的详细情况。游戏的新系统和参战人物正变得越来越明朗，接下来就等着发售日的公布了，希望这一天能够早日到来。

文 雷伊 美编 澄香

女神侧身像 负罪之人

ヴァルキリープロファイル 咎を背負う者

NDS	Square Enix/tri-Ace	RPG	发售日未定	日版
	1人	容量未定	售价未定	无对应周边

相关报道 Vol.85 P40/Vol.89 P38

在89辑的报道中，我们为大家介绍了人间界的大国阿尔托利亚，并得知王位继承问题正在困扰着这个王国。而根据官方进一步公布的消息，我们得知本作的主人公威尔弗雷德将会以佣兵的身分在王国中行动，并接触到各种各样的人。继89辑的报道中为大家介绍了王国的两位继承候选人之后，这次我们为大家介绍同样来自该王国的两位角色，并且这两位角色都可以成为同伴。

阿尔托利亚王国的武术世家霍恩家的当家。虽然出生在武术世家，但相比刀剑，他却对读书更有兴趣，平时尽量避免卷入争端。但是，自从他的弟弟在战场上牺牲且灵魂被战乙女选中后，他就被人当作"亲属被神选中的武术名门之后"，成为了权力之争的牺牲品。

▲法内尔是个手持玫瑰、谈吐有点做作的家伙，这种类型的角色在其他游戏中也经常可以看到。

▼瓦尔玛和法内尔都被卷入了阿尔托利亚王国的权利之争中。

▼瓦尔玛以弓箭作为武器，攻击力虽然低，但连击数比较高。

阿尔托利亚王国的宫廷魔术师，是个自信过盛的家伙。在这个乱世中，他一直都在为自己领地内的人民而奋斗着。为了结束争端，他受好友瓦尔玛的邀请，一起加入了战斗。

“女神之羽”详情公开

从游戏的首次亮相开始，“女神之羽”就已经被定位为游戏中的关键道具。现在，它的具体情报终于得到了公开。在战斗中，女神之羽将可以作为道具来使用，并且使用对象的能力会得到大幅度上升。为了不破坏游戏的平衡性，使用女神之羽是需要付出代价的，而且这个代价并不小。

▶进入战斗后，画面左下方会有5个图标，其中最靠右的图标就是女神之羽，点击该图标之后再选择使用对象就可以使用。女神之羽可以无限次使用，前提是你不在乎它的使用代价……



▲达利乌斯等级为14级时的各项能力如图，请仔细看他的能力数值。



能力大幅度提升！

◀对该同伴使用了女神之羽之后，他除HP和AP以外的其他能力都变为了原来的10倍！

引发特殊能力

使用了女神之羽的角色除了能力会得到大幅度提升之外，还会引发出特殊能力，并且根据角色的不同，能够引发出的特殊能力也不相同。如果活用这些特殊能力的话，配合提升的各项能力数值，相信就算是BOSS级的强敌也会变得小菜一碟。

◀这项特殊能力是自己受到的伤害以2倍反弹给敌人，敌人攻击力越高，效果当然也越明显。

巨大的代价

好了，前面介绍了女神之羽的好处，下面我们就来看看使用它到底要付出多大的代价。使用女神之羽的代价是巨大的，那就是付出使用者的生命！使用了女神之羽的角色在该场战斗结束后就会死亡，并且之后将永远离队。是咬紧牙关保全同伴们的生命，还是为了轻松的战斗而牺牲同伴，这个选择权在玩家的手中，根据选择的不同，对故事的发展以及主人公的性格也会有所影响。

▶女神之羽可以带来战斗的胜利，却也会夺去同伴的生命，战斗结束后就是伤感的离别画面。

◀使用女神之羽前会有提示选项，你真的做好牺牲同伴的觉悟了吗？

文 胧月 美编 chisun



决不让任何目标逃脱的盗贼皇女，这次接到潜入魔王城堡并拯救王子的任务。这次主要为大家介绍的是阿妮丝在攻略关卡时所必须借助的道具，此外三名新角色的登场也值得我们注目。







盗贼皇女

スティールプリンセス 盗贼皇女

NDS	MMV	A・RPG	预定2008年7月31日	日版
	1～2人	5040日元	容量未定	对应任天堂Wi-Fi网络连接

相关报道 Vol.75 P36/Vol.86 P34/Vol.89 P30

在道具的帮助下勇破难关

前面已经介绍过，阿妮丝的基本装备只有一根鞭子，要使用其他装备或道具则需要在当前关卡就地取材，下面要介绍的就是能入手的部分道具。







▶能够提高武器的攻击效果，如果在持有炸弹的情况下获得此道具，炸弹的威力也会得到提升。



◀和《塞尔达》类似的道具，取得后能提高阿妮丝的HP上限，该道具在打败BOSS后获得。

陨石

▶流星雨从天而降，消灭阿妮丝周围的所有怪物。

秤砣

◀持有秤砣的阿妮丝行走速度会变慢，这是让她在狭窄地形安全移动的重要道具。

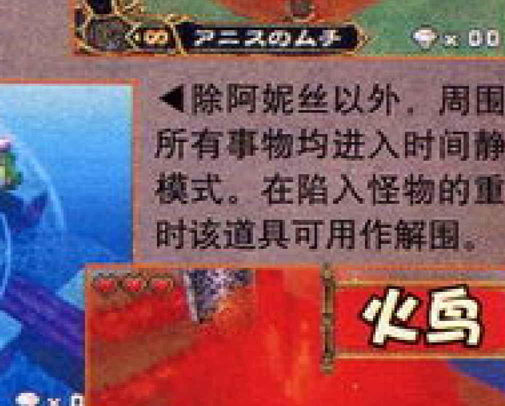


▶装备了该道具后，阿妮丝的武器使用将不再受到次数限制。



时间静止

◀除阿妮丝以外，周围的所有事物均进入时间静止模式。在陷入怪物的重围时该道具可用作解围。





▶阿妮丝召唤出巨大的火鸟，给予屏幕内的敌人巨大伤害。



特异的怪物们

关卡中的怪物们自然是阻挡阿妮丝的最大障碍，不过本作的一大特色就是可以利用这些怪物突破机关，比如我们以前介绍的踩着巨神兵的肩膀到达高处，这次就继续公开一些敌兵以及对它们的利用方法。



◀水壶形状的怪物，一旦阿妮丝靠近就会发射炮弹。不过只要钻到里面去，就可以被它的推进力发射到高处。



◀通过转动来移动的怪物，速度非常快。



◀身体的一面长有刺的怪物，一边转动着身体一边在空中飞行。



▶当不长刺的一面向上时，可以控制阿妮丝跳到它身上，利用其作为横渡岩浆的交通工具。

两个世界

本作的冒险大陆由6个世界里的140个关卡组成，这次要介绍其中的两个世界——桑迪法区和波伊尔火山。



◀大部分地区都是海岸，沙滩、海水浴场和木桥是场景的主要构成。

▶很多怪物的外形都和鱼非常相似。



▲▶熔岩横流的险恶之地，对空中浮游怪物的利用是攻关的关键。

文 LIKY　美编 澄香



GBC名作回归NDS 西林再度展开魔城冒险

在GBC末期登场的《风来之西林GB2 砂漠的魔城》以极高的素质获得了广大玩家的一致好评，如今，这款7年前的名作即将被重制到NDS上，除了画面、系统上进行强化，还会增加新的迷宫，传说的风来人西林即将在NDS上再度展开他的魔城冒险，各位西林FANS，你们准备好了吗？接下来就让我们好好了解一下这款新作的情报吧。

不可思议的迷宫 风来之西林DS2 沙漠的魔城

不思议のダンジョン 风来のシレンDS2 ～砂漠の魔城～

NDS	SEGA／Chunsoft	RPG	预定2008年冬	日版
	1人	容量未定	5040日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

Story

已经成长为青年的西林依然继续着他流浪四方的冒险旅程，然而这次他在一片茫茫沙漠中陷入了困境——因为风沙和迷路而精疲力尽地倒在沙漠中。当他醒来时发现已经身处牢狱之中，并且被五花大绑，还好同伴科帕仍旧与他在一起。就在他们束手无策的时候，一个漂亮的神秘女子从牢房暗道中出现，将他救下后随即消失。从牢狱中脱困的西林摆脱了层层追兵，最后来到了一个充满异国风情的沙漠小镇，于是，一段新的冒险旅程就此展开……

▲西林被魔城的士兵关押在牢房中。

▶从牢房脱出的西林遭遇了层层追兵的堵截。

西林

在世界各地冒险旅行的浪人，斗笠、披风是他的招牌式装扮，如今的他已经成长为一名20岁的青年，流浪到沙漠之町展开了一段新的冒险。

科帕

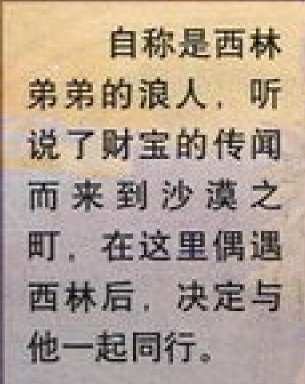
一只会说话的的狸鼠，总是与西林形影不离，是他的好同伴。

值得信赖的同伴

龙女

有着“夺目龙女”外号的女忍者，在《西林》初代作品中就登场过的角色，招牌特技是击打敌人的眼睛使其失明，游戏中会成为西林的同伴。

配凯基



自称是西林弟弟的浪人，听说了财宝的传闻而来到沙漠之町，在这里偶遇西林后，决定与他一起同行。



▶总是称呼西林为“老大”的配凯基，一副憨态可掬的样子。

居住在魔城的人们

领主

统治魔城和沙漠之町的领主，以前是一个正直善良的人，但是最近却性情大变，一心想要入手“邪神像”，到底有什么企图呢？

扎刚

领主身边最得力的手下，无条件地服从领主的命令，从其诡异的装扮和表情可以看出他内心隐藏的邪恶。

阿特卡公主

领主的女儿，外貌美丽，心地善良，而且身体里似乎还蕴藏着特殊的能力，面对性情大变的父亲，终日恐惧却无能为力。

*「はやく逃げて……。

风来救助队

“风来救助队”最初就是在GBC版《沙漠的魔城》中登场的，这次当然会保留下来，并且顺理成章地进化为支持“Wi–Fi”的形式，方便玩家互相救助。



◀与前作一样，“风来救助队”支持“无线”、“密码”、“Wi–Fi”3种形式。

新要素——与《西林3》的联动

刚刚在Wii上发售的《西林3》不知大家有没有玩，本作是可以与之进行联动的哦。在《西林3》中玩家救助别人后可以获得救助点数，而这个救助点数是可以在NDS版中换得各种道具的，所以，你现在在Wii上的努力，以后可以在NDS版中获得回报哦。

▶通过救助点数来换取道具，相信会有许多珍贵道具可以通过此法来获得。

LIKY的多余话

说实话，从目前的情报看来，本作画面实在谈不上有多少进化，加上原来的GBC版场景本来就不够丰富，可以预见这次移植版的画面甚至达不到前一个移植版的水准。不过话说回来，本系列也并非靠画面来吸引人，重要的还是系统，原来GBC版系统的完成度已经相当高了，不知道这次会在系统方面做出哪些强化，新迷宫又会是什么呢？反正让我们一起期待进一步的情报吧。

用触控笔来演绎经典童话！



文 雷伊 美编 澄香

当大家看到本作的发行公司是D3时先不要急着翻页，这次D3带给我们的可不是"《SIMPLE》系列"那样的廉价游戏，而是一款精心打造的原创RPG作品。要说起这款游戏的开发方Media.Vision，那也是大有来头，相信玩过SCE旗下知名RPG系列《荒野兵器》的玩家对这个名字一定不会陌生。游戏的音乐也交给了崎元仁大师来负责，看来这次D3真是下足了血本啊。

绿野仙踪				
RIZ–ZOAWD				
NDS	D3 Publisher/Media.Vision	RPG	预定2008年冬	日版
	1人	容量未定	售价未定	无对应周边

本作的剧情以著名童话故事《绿野仙踪》为蓝本改编而成，农村少女桃乐丝和她的爱犬托托被龙卷风刮到了神秘的奥兹国，当桃乐丝醒来时看到了一个巨大的身影，该身影自称是该魔法王国的国王。国王让桃乐丝排除万难前往他的城堡，并且送给了桃乐丝一双可以在魔法王国自由行走的魔法鞋，桃乐丝的冒险也由此正式开始。

▶为了实现愿望，桃乐丝必须收集魔法蛋。

被龙卷风卷到奥兹国的少女，为了回到故乡，她展开了寻找魔法蛋之旅。

胆小的狮子，为了寻找勇气而踏上了旅途。

桃乐丝的小狗，和桃乐丝一起被龙卷风刮到了不可思议之国。

为了寻找心脏而展开旅程的铁皮人，不擅长精细的动作。

为了寻找一个聪明的脑袋而与桃乐丝同行的稻草人。

挑战机能极限的画面

本作的画面是由全3D构成的，而且相当精美。首批公布的场景都非常明快，在颜色的搭配上让人心旷神怡。下面我们就来看一下其中的一些场景。





▶高原上一片生机盎然的景象。





▲热带密林中自然是一片热带风光。

◀花之宫殿正如它的名字一样，四处都开满了鲜花。

▶在场景中我们可以看到很多瀑布，如此复杂的场景在NDS上还真是比较少见的。

滚动球系统

本作中引入了全新的“滚动球”系统，用一支触控笔就可以完成对桃乐丝的所有操作。在NDS的下屏中，我们可以看到一个巨大的水晶球，用触控笔滚动它就可以操作角色的移动。根据水晶球的回转方向和回转速度，可以决定桃乐丝的前进方向和移动速度。以前用触控来控制角色移动的NDS游戏并不少，不过操作做得舒服的却并不多，不知道本作在操作上如何。不过厂商既然能够将滚动球系统作为本作的核心，想必他们对此非常有信心吧。



MENU

水晶球

利用触控笔转动它就能控制角色的移动。比如用触控笔从下往上转动水晶球的话，桃乐丝就会在上屏中向画面深处前进。

视点变更

点击它们可以改变玩家的视点，令玩家的视点向左右两边转动，在地图上探索时会相当有用。







◀桃乐丝在地图上移动时非常流畅，根据水晶球转速的不同，桃乐丝的移动速度也不同。

战斗系统



本作的战斗是传统的回合制，采用主观视点，并引入了用触控笔来完成操作的“半自动战斗”系统。玩家需要事先设定好指令，然后点击“决定”键来开始战斗。在战斗方面还有系统没有公开，请关注我们以后的报道。

ドロシー HP 28 MP 46
カカシ HP 32 MP 24
ライオン HP 48 MP 20
ドロシーのHPバースト!

▲发动魔法时的画面比较华丽。

◀下屏中显示有各种指令，包括输入指令、变更同伴和逃走等，点击它们就能完成操作。我方最多可上场3名同伴，同伴的状态显示在上屏上方。

秋天，



口袋妖怪 白金			
ポケットモンスター プラチナ			
NDS	Nintendo／Pokemon	RPG	预定2008年秋	日版
	1人	容量未定	售价未定	对应任天堂Wi-Fi网络连接

相关报道 Vol.88 P20

继88辑为大家带来《白金》的主角神兽基拉帝纳的新形态等情报后，本辑我们为大家带来更多《口袋妖怪 白金》的相关报道。其中也包括492号精灵塞伊米的最新形态。下面我们一起来看看情报吧。

文 马修 美编 澄香

塞伊米（天空形态）亮相

大约在半个月前，口袋妖怪的官网上一个周边上出现了一只新的精灵，不久，这个形似小鹿的新精灵便得以确认身分，就是492号精灵塞伊米的新形态——天空形态。在电影中，塞伊米和主角一行在遭受磁怪军团的袭击时变成了天空形态。而在游戏中，则是把《钻石·珍珠》中的塞伊米传到《白金》，便会变成天空形态。

塞伊米（大地形态）

编号：492
身高：0.2米
体重：2.1千克
属性：草

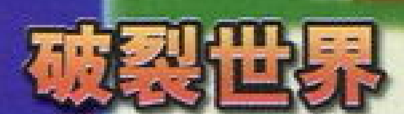
塞伊米（天空形态）

编号：492
身高：0.4米
体重：5.2千克
属性：草+飞

开始我们新的口袋妖怪冒险之旅!

殿元山顶的异变

将新奥大陆一分为二的殿元山，有着很多传说和未解之谜，而在最新的《口袋妖怪白金》中，殿元山顶发生了异变，异变使整个世界都受到了影响。而本作的故事，就是围绕异变出现的名为“破裂世界”的异世界以及主角神兽基拉帝纳来展开。



破裂世界

破裂世界(もうひとつの世界)是一个没有时间概念和空间概念的异次元世界，出现这个没有时间空间概念的地方，不知道是否和掌管时间和空间的迪亚路卡和帕鲁基亚有关。

◀破裂世界中，主角在"飞檐走壁"，这里的方位空间感是相当混乱的。



无责任猜测1：天空形态

天空形态的塞伊米的体型虽比原来大了一些，不过比起那些体格庞大的“战神”来说还是要差上许多，因此推测，各项都100的种族值不会变。属性上，单纯的草属性变成了草+飞，在增加对天敌虫系抗性的同时，也带来了岩石系的双倍伤害和冰系的四倍伤害。技能上，推测可能会对应属性增加一些飞行系技能，虽然从外型上看，天空形态的塞伊米不大可能学到“突击之鸟”、“神鸟”、“空中爆破”这些飞行系究级攻击技，不过燕返、气刃斩这些伤害中等但很实用的技能应该学得到。

无责任猜测2：新作的分海大道和花之乐园

“从《钻石·珍珠》传到《白金》”，是否对应游戏里在隐藏地点花之乐园里那只塞伊米，目前还不得而知。此外，《白金》中是否还有花之乐园以及通往花之乐园的分海大道，目前也都未有知晓，如果有的话，里面隐藏的，还会是一只小刺猬形状的大地形态塞伊米吗？



▶《钻石·珍珠》中美丽的分海大道和花之乐园，会在《白金》中再现吗？

角色的新款秋装

和以往的系列资料篇不同，本作中角色虽然还是我们熟悉的男女主角，但着装上却和前作有明显不同。除了着装，口袋手表的外形也有所改变。

男主角

对比发现，除了帽子，几乎全身着装都变了。

▶新款男式口袋妖怪手表。

女主角

也是夏装换秋装，还好短裙尚在。(还好？)

▲新款女式口袋妖怪手表。

对手

貌似除了短袖变长袖，着装的风格基本没变。

主角精灵

《白金》的三只主角精灵，依旧是圆企鹅、小火猴和苗芽龟，大概是TV动画角色塑造得很成功，图中的样子看起来，比《钻石·珍珠》里刚公布时的样子精神了不少。



新人物、新场景、新设施

虽然是资料篇，但《白金》还是加入了相当多的新内容的，下面是目前官方公开的一些新要素。

新人物



▲两个看起来比较凶的家伙，应该是剧情的重要角色吧？



▲花蕊镇的南出口，比《钻石・珍珠》多了一个门。

新场景



▲特色建筑，如此特色的城堡，究竟会是哪里呢？

新设施



◀有新功能的新设施，看起来比较像两边各坐一人的格斗街机，真正的作用又是什么呢？

无责任猜测3：最有魅力的新要素应该是？

很显然，上面的三个新要素都是细节和剧情方面的，而作为资料篇，真正的最吸引人的新要素官方还是没有一点消息。联想到《绿宝石》中特色的战斗新地带，相信《白金》增加的内容也不会少。

谜之洞窟

除了破裂世界，游戏中还有一个隐藏的谜之洞窟，里面可以遇到雷吉洛克、雷吉阿伊斯与雷吉斯提尔，进入谜之洞窟的方法是将今年《口袋妖怪》剧场版预售券所发放的100级雷吉基加斯传送到《白金》中去，然后游戏中就会出现隐藏的迷宫“谜之洞窟”。虽说国内玩家大都难以弄到这个100级的雷吉基加斯，但请大家放心，到时候，我们会有我们的办法。



▲由特别的雷吉基加斯开启的谜之洞窟里出现的三个雷吉神兽。

预约特典

和《钻石・珍珠》一样，《白金》也提供了预约特典，本次的预约特典是高约7厘米的“原始形态”的基拉帝纳的模型，也由海洋堂制作。





噬魂师 美杜莎的阴谋

ソウルイーター メデューサの陰謀

NDS		
	NBGI	ACT
	预定2008年秋	日版



新的灵魂之战即将展开

本作是一款改编自人气少年漫画《噬魂师》的动作游戏。《噬魂师》的故事发生在死神武器工匠专门学校——"死武专"，学生如果想要打造出死神专用武器"DeathSize"，就必须搜集到九十九个鬼神卵之魂和一个魔女之魂。而我们的主角玛卡和索尔，更是以制造出最强DeathSize为目标而奋斗着。本次游戏版的剧情为完全原创，故事内容是魔女美杜莎为了达成某个目的，将魔爪悄悄伸向了死武专。在发现了美杜莎的存在后，作为死武专的学生，玛卡和索尔毅然选择了与魔女展开对抗。另外，除了两位主角，在原作中拥有高人气的"暗器工匠"黑星、"魔暗器"中务椿以及死神大人的儿子基德都将作为同伴在游戏中登场，至于他们会以什么形式参加战斗暂时还不得而知。

进行游戏时玩家需依靠十字键来控制角色移动，利用触控笔则可以进行攻击。角色具体的攻击方式会根据触控笔的触碰方式改变，如划直线角色就会使出纵斩，划弧线则为横斩等，当满足一定条件后还能使出魄力十足的必杀攻击。

（文：洋葱）



▼利用横斩可同时攻击多名敌人。

▲画面左下角出现了基德等人的头像，难道可以使用援护攻击？

◀这就是玛卡的必杀技？敌人似乎无法靠近她。

猜谜魔法学园DS

クイズマジックアカデミーDS

NDS	Konami	ETC
	预定2008年9月12日	日版



在街机上大受欢迎的网络多人猜谜游戏“《猜谜魔法学园》系列”在今年9月也要和NDS玩家们见面了。NDS版同样可以实现网络通信对战，并最多支持8人同时游戏。除了在街机为大家所熟悉的玩法外，NDS版还将加入一个全新的“魔法学园”模式。在这个模式中，玩家将扮演魔法学园的学生，以猜谜的形式来完成学业。玩家将操作角色在校园内移动，挑战各种任务，尽享学园生活。本作中除了收录包括是非题、选择题等街机版前4作中的11种谜题类型外，还将活用到NDS的触摸功能，加入书写类的谜题，玩家只需用触控笔在下屏写出正确答案即可。另外，游戏也将对应网络下载功能，玩家可以通过网络定时下载到全新的谜题。而游戏也对应网络排名功能，多多解开高难度谜题，刷新自己的最佳纪录吧。

（文：雷伊）

人气街机猜谜游戏登陆NDS!



▲多名玩家一起答题是本作的一大魅力。

▲NDS版加入了全新的模式，就算单人玩也不会觉得闷。

卡奇宾大挑战DS

ガチャピンチャレンジDS

NDS	Hudson	ETC
	预定2008年7月17日	日版



本作是由Hudson在NDS上推出的一款益智迷你游戏合集，游戏的主角是在日本儿童心目中非常具有人气的卡奇宾。卡奇宾原是日本少儿节目里的角色，因为有着亲切的形象深得日本少年儿童的喜爱，所以利用其形象推出的周边商品也是层出不穷，种类涉及到了玩具和游戏等领域。本作收录了挑战模式、迷你游戏模式和卡奇宝模式三种主要游戏方式，其中在挑战模式里玩家要操作卡奇宾周游日本，同时挑战具有每个地方特色的迷你游戏，游戏的类型包括了射点球、潜水、滑雪、空手道等，挑战成功的话就会得到相应的奖励。迷你游戏模式里玩家可以随时玩到挑战模式中出现的迷你游戏，部分迷你游戏还能通过NDS的无线通信机能与好友进行对战。而卡奇宝模式则是恶搞了Hudson自家著名角色炸弹人的一个模式，在这里卡奇宾将化身为炸弹人，并且连游戏也是传统的《炸弹人》玩法。





▲看不出胖胖的卡奇宾还是运动能手。



▲挑战游戏的奖励是卡奇宾在电视节目片段里的实际照片。

（文：乌冬）

新世纪福音战士 绫波育成计划DS With 明日香补完计划

新世纪エヴァンゲリオン 绫波育成计画DS with アスカ补完计画

NDS	Broccoli	SLG
	预定2008年8月28日	日版

丽，让我打开你的心扉吧！

作为“新世纪抢钱计划”的衍生产物，这款《绫波育成计划》也算是做到位了。不仅推出了PC、PS2平台上的多个版本，现在还打起了NDS的主意。至于各位《EVA》粉丝肯不肯为此掏腰包，俺们就无从推断了。

顾名思义，这款名字颇长的游戏就是为了满足那些想亲手调教被称为“三无少女始祖”——绫波丽的宅男们准备的。为了迎合更多人的口味，这次移植的是加入了明日香育成部分的PS2版(宇轩：明日香姐姐最高！)。游戏的玩法和普通育成类游戏相似，玩家需要在限定的天数内安排两位少女的学习、训练和生活。根据教育方法的不同，最终达成的结局也会不一样。当然，《EVA》原著中的那些经典场面也会随着剧情的发展在游戏中再现。原先4：3的CG和动画将重新制作、裁切后以双屏的形式显示出来，使其更加具有魄力。除此之外，DS版还会加入一个类似智力问答的小游戏模式，测试一下各位玩家对《EVA》的狂热程度。

（文：宇轩）





▲这样子穿着旗袍吃蛋糕的可爱绫波，在动画中是绝对看不到的哦。



▲角色被设定在了左屏，而右屏则是可触摸的操作界面。

放学后神秘俱乐部 26扇门

放课后ミステリークラブ ～26の扉～

NDS	Interchannel Holon	PUZ
	预定2008年9月4日	日版

本作是一款收录了26种迷你游戏的解谜游戏。故事的舞台是一座传说中隐藏了无数财宝和怪物的洋馆，为了探明该流言的真实性，主人公一行3人放学后在洋馆里展开了探险活动。游戏的目的是让主人公们到达洋馆的最上层，每层都有着独自的迷你游戏，只有完成后才能突破到下一层。游戏中收录的迷你游戏是考验玩家注意力、观察力和思考力的小谜题，每种迷你游戏都分成5种难度，适合各个层次的玩家。

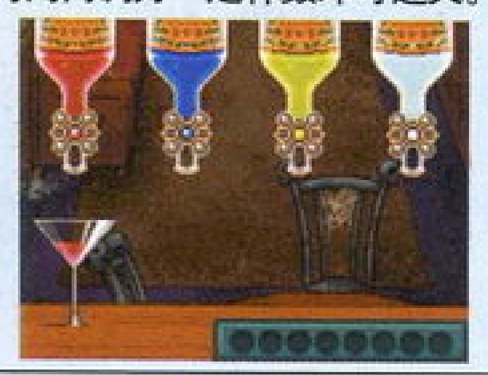
（文：胧月）

不是文字推理的侦探游戏

迷你游戏1

魔之鸡尾酒吧

该迷你游戏要求玩家利用红、蓝、黄、白4种饮料调出和样本一模一样的鸡尾酒，在规定时间内调好一定杯数即可过关。



迷你游戏 2

高速数字

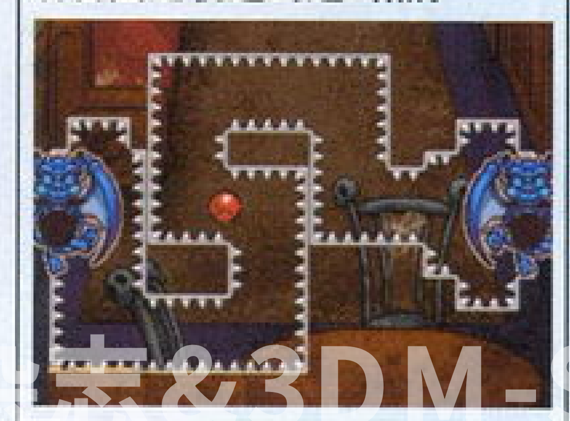
游戏的上屏会有数字飞快闪过，这时要用触控笔点击下屏的对应数字，完成一定次数可过关。



迷你游戏 3

烦躁的噩梦

小心地用触控笔点击小球，让其在不碰到刺的前提下沿着固定轨道到达终点。



侍道 携带版

侍道ポータブル

PSP	
Spike	A・AVG
预定2008年秋	日版



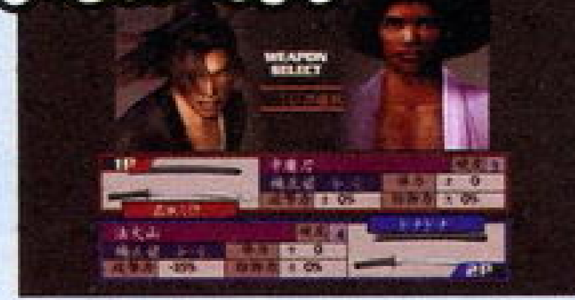
▲PS2版的原作画面就并不出彩，因此PSP移植起来难度不大。

“《侍道》系列”是由Spike发行、Acquire制作的一个著名系列，以浓厚的日本风情、高超的自由度以及丰富的支线受到了玩家们的喜爱。在系列最新作《侍道3》(PS3版)正式浮出水面的同时，厂商也宣布了系列的原点之作《侍》的PSP移植版。PSP版的《侍》正式名称为《侍道 携带版》，在移植了2002年发售的PS2版原作的基础上，还预计加入全新的要素。针对PSP的便携性，游戏新加入了通信对战模式，并且《侍道3》的主人公也会在其中出现。PSP版在武器种类上也将比原作更加丰富，游戏中的剑技总量在250种以上，根据装备武器的不同，使用的必杀技也会发生变化。另外，游戏中还将附带PS3版《侍道3》的最新影像，玩家可以率先领略次世代最新作的风采。游戏将以3990日元的厚道价格发售，以低价来体验经典名作将不再是梦想。

(文：雷伊)

系列原点之作新装上阵


▲高超的自由度是该系列最受玩家推崇的部分之一。

▲PSP版还加入了对战模式，找个好友切磋一下吧。

破烂机器人浪漫大冒险 步行机车对战锦标赛

ポンコツ浪漫大活劇バンピートロット ビーグルバトルトーナメント

PSP	
Irem	A・AVG
预定2008年7月10日	日版

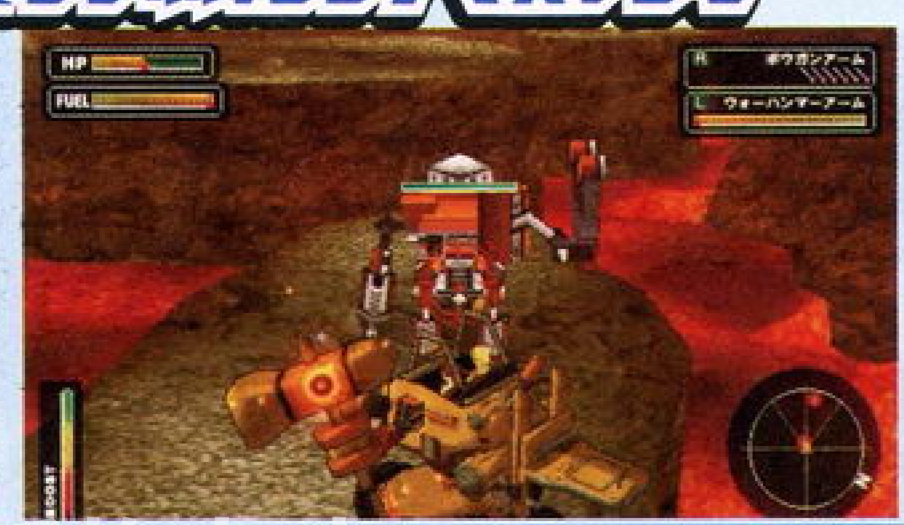
本作是Irem推出的“《破烂机器人浪漫大冒险》系列”的最新作。在本作的故事模式里，世界经历了一次重大的产业革命，各种各样的机器人的诞生改变了人们原本的生活方式。在这里面有一种被称为“步行机车”的两足机器人被广泛应用于农业生产、基础设施建设和竞技活动中，而游戏中玩家所扮演的就是一名驾驶这种步行机车的少年，在这个蒸汽的世界展开冒险。游戏的特色在于玩家可以对自己的机体进行任意改装，从零件的获得到拼凑，所有步骤都要通过自己的手来完成，而机体的外观和性能会根据安装零件的不同而产生变化，玩家可以打造出只属于自己的个性机体，自由度非常高。另外游戏的对战模式也是一大亮点，利用PSP的无线通信机能，本作可实现最多4人联机对战。

(文：乌冬)

享受高自由度的机器人对战

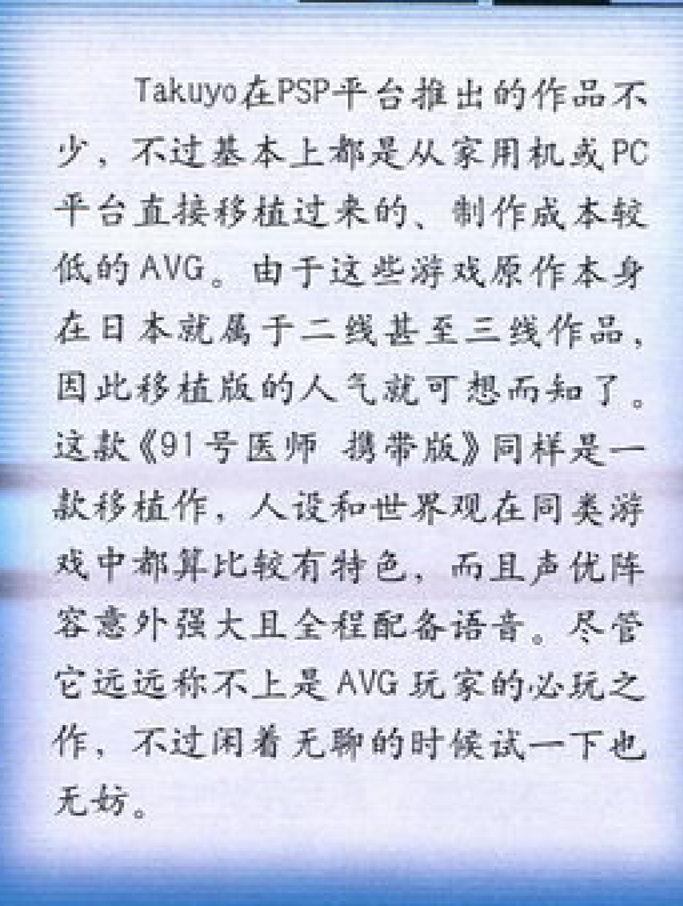


▲接受各种委托是主角工作的一部分。



▲本作的场景也十分丰富。

文 雷伊 美编 咕噜


Takuyo在PSP平台推出的作品不少，不过基本上都是从家用机或PC平台直接移植过来的、制作成本较低的AVG。由于这些游戏原作本身在日本就属于二线甚至三线作品，因此移植版的人气就可想而知了。这款《91号医师 携带版》同样是一款移植作，人设和世界观在同类游戏中都算比较有特色，而且声优阵容意外强大且全程配备语音。尽管它远远称不上是AVG玩家的必玩之作，不过闲着无聊的时候试一下也无妨。

91号医师 携带版

MEDICAL91 for Portable

PSP				
Takuyo	AVG	2008年6月12日	日版
1人	6090日元	无对应周边	

含有SF成分的剧情

和Takuyo推出的以学园为舞台的纯爱类AVG不同的是，本作的剧情含有着科幻（SF）成分。游戏的故事发生在电脑和机器人技术异常发达的近未来，在那个时代，人类与机器人共同存在于同一社会。本作的主人公吹雪优奈（吹雪ユナ）就是一名机器人，某天，她被自己的创造者——天才科学家冴草宗司带到一家名叫AMC的医院，作为实习护士在那里开始新的生活。在实习期间，她不能暴露自己机器人的身分。

游戏的世界观并没有一开始想象得那么简单，它被设定在了一个架空的冷战时代之后，虽然那时各国之间已经没有了战争，但恐怖组织的破坏活动却一直都没有停止过，因此专门对付恐怖分子的军用机器人就这样诞生了。但是，其中有些军用机器人拥有了自己的意志且进行了谋反，反而使社会变得更加混乱不堪。知道了事态深刻性的政府设立了专门对付机器人犯罪的组织“秘密警察”，而另一方面，机器人也被严禁拥有自己的感情。突然有一天，处于实习期的优奈体内的思考成长芯片由于某些原因而发生了异变，优奈因此而暴走，秘密警察纷纷出动，而优奈也在不知不觉中被卷入了一场阴谋……





吹雪优奈

（声优：川澄绫子）

由天才科学家冴草宗司所开发的最新锐91型机器人，外观被制作得非常精致，和人类完全没有区别。为了测试她对社会的适应程度，宗司将优奈带到了自己大学时代的恩师石神龙二郎所经营的医院AMC，让她以实习护士的身分开始工作。AMC中知道她是机器人的只有宗司和院长石神龙二郎，在其他人面前，优奈必须注意不暴露自己的真实身分。

AVG部分

作为一款AVG，本作的玩法和其他同类游戏相差不大。玩家在游戏中的主要目的就是四处与角色们对话从而发展剧情，在剧情过程中会触发各种各样的特殊事件。毫无疑问，AMC就是故事的主要舞台。玩家需要在AMC的各个设施和场所间进行移动，当在某个场景中遇到其他角色时，就会进入特殊对话模式，此时画面右边会出现6个分类话题，玩家可以方便地对这些话题进行询问。游戏中比较体贴的一点是，已经对话过的项目在其名字右上会有一个粉红色的记号，这样就不怕询问重复的话题了。一开始，玩家可以前往的场所是有限的，不过随着剧情的进行，会有越来越多的场所对玩家解禁。



游戏的系统总体来说还是比较体贴的，在对话时按住R键可以快速地跳过对话；按△键可以回看之前的对话，如果有重要对话没有看仔细，就可以按△键来重新观看；按□键可以在自动和手动按过对话之间切换，并且玩家可以调整自动按过对话的速度；按×键可以去掉对话框，一般在发生特殊事件的时候用到，这样就可以看到事件CG的全图了。



追踪部分

剧情上优奈有时会受到机器警察的追捕，此时玩家需要控制优奈在地图上移动来逃脱险境。地图上的黑白色圆栓代表无法进入，小心被逼入绝路。机器警察在同一版面中最多有3台，不过需要注意的是，它们是不会在地图上显示的。要判断机器警察的行踪，只能利用画面右侧的3个圆形显示器，它们代表的是机器警察的视点。在圆形显示器的四周有8个弧形的灯，用来表示机器警察所面朝的方向。当机器警察离优奈特别近的时候，显示器左上方的警报灯就会闪烁，此时必须马上逃走。

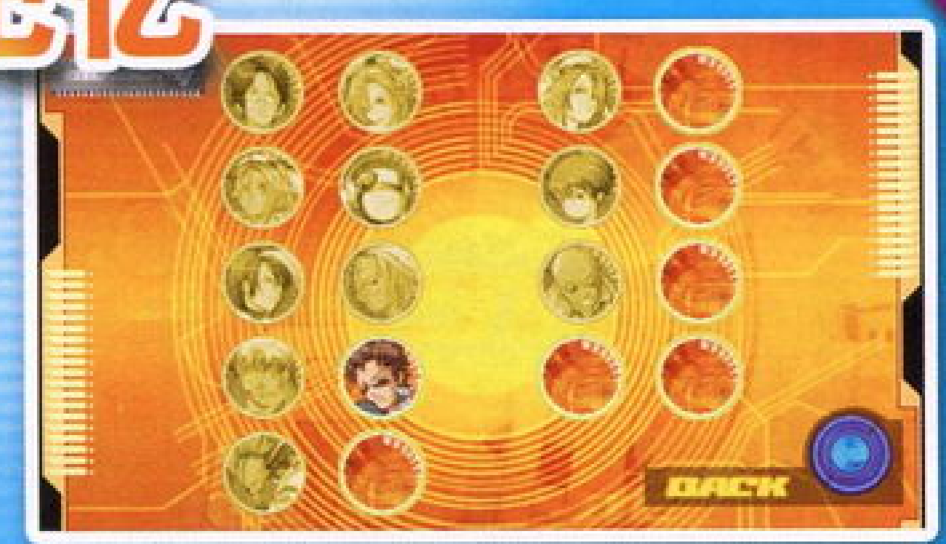


如果没有成功逃走，就会进入与机器警察的交锋画面，此时优奈的左边或右边会出现提示符号，当符号在左边时按L键、在右边时按R键就可以回避警察的攻击，成功3次之后就可以继续逃跑。顺带说一句，由于初次进入回避模式时缺乏适当的操作说明，因此笔者读了好几次档才试出是按L/R键来进行回避，这也算是游戏制作过程中的一个小小失误吧。



优奈的记忆

在地图画面的菜单选项中选择MEMORY可以查看到优奈的记忆，在性质上实际就是观看游戏中的登场人物情报。登场人物的情报并不是一开始就全部表示全的，而是要随着流程的推进或特殊事件的触发来慢慢变得完整。





游戏的素质比想象中的要高，剧情和世界观还是比较吸引人的，并且玩起来的节奏也比较快。游戏的声优阵容非常强大，并且厚道地实现了全程语音，代入感很强。比较不满的还是游戏中的追踪部分，尽管还算有特色，但个人觉得设计得比较鸡肋，玩起来有些别扭。

NDS版的本作少了PC版键盘输入的紧张刺激，变成了一款更倾向于英语学习的软件。游戏的玩法不是很复杂，同时对玩家除语言之外的要求并不高。当然了，想通过最高难度，日语和英语哪一项缺斤少两都是比较危险的。



丧尸式 英语力苏生术 死亡英语

ゾンビ式 英语力苏生术 ENGLISH OF THE DEAD

NDS	SEGA	ETC	2008年5月29日	日版
	1人	512Mb	3990日元	无对应周边

文 tsukuyomi 编 胧月 美编 小鱼仔

手写识别功能

杂兵战在游戏中所占比例最大，杂兵战的打法是根据英日语的双重提示在触摸屏上以手写的方式输入单词。系统对手写体的识别能力还是相当不错的，只要不是写得太过扭曲，基本能一次辨认正确。而如果有玩家手写体实在不规范，或者不习惯用触控笔书写，还可以在Option的“手书き文字登录”里登录自己的手写体，方便系统辨认。

通过回答英语问题来打倒丧尸

作为“《死亡之屋》系列”的分支，游戏的基础界面还是与丧尸战斗。战斗的方式是在规定的时间内正确答题，题目的类型具体可参见下文的“六大游戏方式”。本作对玩家的输入速度没有太高要求，只要不是太过拖拉，回答每个问题时获得A级评价并没有太大困难。需要特别注意的是当屏幕中出现多个丧尸时，有的丧尸会提出书写一个字母的问题，这种单个字母的书写产生判定的时间比一般单词要短，如果玩家执意写完单词再应对该字母，通常会因为赶不及时间而被攻击命中。正确的方式是，点击下屏的“切り替ぇ”，先解决掉单个字母。





六大游戏方式

本作的三个模式的实际内容均可由训练模式包含，跟拥有完整剧情的故事模式、紧张刺激的BOSS战模式不同，训练模式可完成对英语最直接的训练，故事模式和BOSS战模式的出题方式均可在此找到。

华丽的变身

这是对相似词汇的考验，比如图中提示的与“她”字相关的词汇，“她”的主格、宾格、从属格各是怎样？这时玩家就需要在下屏输入拼写该单词的正确字母了。该模式给予玩家5个生命火种，完全熄灭则会GAME OVER。书写单词时，系统给予的提示往往会隐去若干字母，消费上屏下方的HINT槽可让隐去的字母显现出来，消费方式为点击下屏的“ヒント”键。



聚集的翻译丧尸



英译日模式，上屏中每一个丧尸出现时都会携带着一个英语单词，玩家要从下屏的三个选项里选出意思与之符合的一项。该游戏没有生命火种的限制，但给予玩家90秒的规定时间。答对题目限制时间会有所延长，反之，答错题的话会额外扣除时间。因此，两个英语实力有一定差别的玩家在该游戏里更容易拉开差距。

迟到的埋葬



从下屏选择词汇，以填空的方式完成上屏的句子。上屏显示的是一句完整的日语，以及与此日语对应的英语句子，不过英语句子中会故意拿掉一个单词，四个选项中的词汇也彼此近似，颇具迷惑性。该游戏中无法使用HINT槽，5个生命火种完全熄灭的话就会GAME OVER。

英语的诅咒

玩该模式时建议找个比较安静的地方，把NDS的音量调到最大。虽然表面上与故事模式中的杂兵战无甚区别，可最重要的一点是该游戏无法使用HINT槽——这也是为什么要把音量调大的原因，在无法依靠HINT槽翻开单词中的隐藏字母时，依靠自己的听力也是相当不错的做法。该模式并没有生命槽和时间限制，评价方式是根据写对单词在总单词数量中的比例。

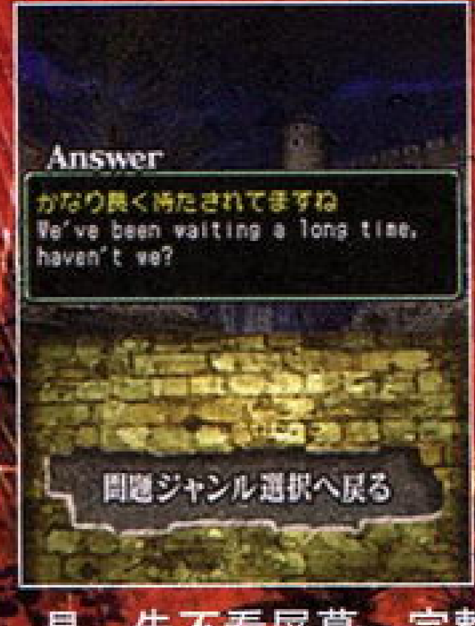


生还者是谁?

按顺序选择下屏的词语造句，意思需要与上屏提示的句子相同。要注意下屏给出的6个选项中只有5个能派上用场，一旦选到了错误单词，问题的解答自然会立刻失败。因此建议玩家在玩该游戏时先采取排除法，把目光定格在5个正确的单词上再予以排序。该模式有120秒的时间限制，如果在一个问题上消耗大量思考时间会影响最终成绩。



黑暗中的窃语



完全不需要玩家手动操作的游戏，只需要听软件里自带的英语单词或句子即可。在语音播放的同时，上屏还会出现该句子的日语和英语。比较合理的利用方式是，先不看屏幕，完整听完句子后再将脑海中的句子与上屏核对，以达到锻炼听力的效果。



通关时间短、操作难度不高，特别是习惯了光枪版或键盘输入版的玩家会不满意本作的刺激程度。不过玩家只要换一种眼光去看，这款ETC类的学习软件比起市面上充斥的“脑白金”还是有趣多了。

スペクトラルフォース ジェネシス

SPECTRAL FORCE GENESIS™

文 木桶
编 洋葱
美编 小鱼仔

攻略透解 GUIDE THROUGH

鬼魂力量 创世

スペクトラルフォース　ジェネシス

NDS	Idea Factory	SLG	2008年6月19日	日版
	1人	512MB	5040日元	无对应周边

《鬼魂力量》是Idea　Factory的人气SLG系列，该系列以精美的人设、独特的世界观吸引了大批的FANS。而大家现在看到的正是“《鬼魂力量》系列”的最新一作，本作在继承了系列人气要素的基础上，在系统方面也进行了一定的简化，即使是不擅长SLG的玩家也能轻松上手。

基本操作

A	确定	L	上翻页
B	取消	R	下翻页/跳过对话
X	打开菜单	START	—
Y	技能显示/撤退	SELECT	自动战斗



战斗前玩家需选择上场战斗的武将，最多可派出三名。游戏中武将具体被分为三种类型，分别是战斗型、防御型、魔法型。根据类型的不同，他们的部队在战场上所处的位置也不同，战斗型武将只能放在第一列的格子中，防御型在第二列，魔法型为第三列。每列有三个位置，具体要将武将放在哪，玩家可根据情况自由调整。另外，这三种类型是有属性相克的，具体为攻克魔，魔克防，防克攻。





敌方出场武将

敌方领导者

我方出场武将

我方领导者

当选中某个武将后，若画面上出现该字样，表示本场战斗的地形对当前选中的武将有利。

战斗开始后，在下屏我们可以清楚地看到敌我双方所有部队的位置，利用触控笔可以移动我方部队。这里要注意，敌方部队和我方部队一经接触，就会立刻进入战斗，这时若想让我方部队退下是非常困难的。因此，玩家在移动每个部队时要非常谨慎，避免让我方部队遇到属性不利的敌兵，否则战况会变得非常糟糕。



武将SP

剩余兵力，为零时该武将会自动离开战场。



必杀攻击

当我方武将和敌兵接触并进入战斗后，该名武将状态栏中的SP槽会徐徐上升。蓄满一条后可以使用LV1的必杀攻击，若想要使用LV2、LV3的必杀则要蓄更多。若SP达到要求，下屏右下方必杀技的名字会变为白色，点击便可使用。



本作中玩家将指挥一股势力，在不断发展自己的同时打败其他势力，最终统一整个永无大陆。游戏以年为时间单位来进行，一年有12个月。每个月玩家都需要进行不同的管理，分别是政略、外交、税收、人事和战斗。其中，前面四项可以归为内政，用于壮大自身实力；而战斗则是统一天下的必经之路。在上屏幕的正上方，会标有一年中的行程安排。

玩家需要有计划地安排，只有熟练掌握各个管理项目的要点，内政外攻相互结合，才能迅速达成统一大业。下面我们将为大家献上一份兵法书，希望对各位达成霸业有所帮助。



政略

这是对支配国进行强化的管理，可操作项目为“增壁”和“投资”。其中，增壁的作用为增加城池的防御力，最高999。在碰到敌人进攻时如果城池防御力足够，则可以轻松打退敌人。投资则可以增加该国家的国力，最高200。所有支配国的国力合计起来就是本势力的总国力，这影响到每次征兵所获得的后备军数量，可以说是非常重要的，请尽量多提升支配国的国力。



要说明的是，进行一次增壁需要花费基准货币50点，而投资则需要花费10点。这两个操作项目的成果取决于武将的智力，但是增壁一次最多只能增加2点防御，且受智力影响不大；投资则非常明显，智力高于6的武将进行一次大概可以增加国力15点左右。推荐每到政略月时，全部智力高的武将都进行投资操作，而智力低的则进行增壁。



与原本是敌对的国家进行结盟，以减少被强大敌人攻击的几率，就是外交的主要目的。在这个月里，可操作项目为“同盟”和“说得”。同盟的作用就像之前所提到的，可以暂时和某一国家结盟，这样就不用担心受到该国家的攻



击了。而说得的作用则是说服他国武将成为自己的手下。这是一个强化自己的同时削弱对手实力的绝好办法，推荐除了必要的结盟以外基本以挖角工作为主。

不管是同盟还是说得，成功率都是取决于武将的外交数值。另外，由君主亲自去与他国结盟的成功率是最高的，所以如果有需要的话尽量派君主上谈判桌。而说得方面，一般来说成功率都比较低，不过一旦成功说服了对方的一个人，那么让该武将去说得其他武将的话成功率会比较高，连续说得成功直到对方只剩光杆君主的情况也时有发生。另外，说得的目标国家可以是敌对国，也可以是同盟国。碰到强大的对手后，先与之结盟以降低成为其目标的风险，再不断挖角让其人才尽失，最后撕毁条约一举将其歼灭，是一种比较常用的手段。不过要注意的是，同盟国只是降低被攻击的几率，风险还是有的。既然我们可以随时毁约，那么对方翻脸又有什么奇怪呢？所以，哪怕是结盟了，也一定要做好增壁的防卫工作。

最后要说的是，他国的君主也是可以说得的。一旦说得君主成功了，那么该国将直接变成玩家势力的附属国，而且就算是力量比自己强大很多的国家也可以这样对付。再加上S/L大法的使用，只要不嫌麻烦，在初期就迅速征服整个大陆都是可能的。不过，这样玩一是无聊，二是无法看到专有剧情——因为剧情都是要支配一定数量的国家后才出现，而不仅仅是附属国。

税收



在这个月我们可以获得物资和兵力上的补充，可操作项目有三个，分别是交易、征兵和税收。征兵是获得后备军的操作，每次征兵都可以获得一定数量的后备军，具体数量多少将根据总国力决定。玩家可以将这些士兵分配给武将，也可以任意调整现有武将所带的士兵，每个武将最多带兵400人。税收则可以获得部分基准货币，但是与交易所带来的收益相比甚至可以忽略不计。

下面来详细说一下交易，因为这是获得基准货币的主要手段。先解释一下基准货币：在大陆上流通的货币共有4种，分别是劣鬼、宝玉、金和家畜，不同的国家使用不同的货币，而玩家势力所使用的那种货币则称为基准货币。每个交易月，这几种货币之间的汇率都会发生变化，利用4种商品之间的差价就可以轻松创造出巨额利润。举个例子，玩家势力的基准货币是劣鬼，在这次交易月中对金的汇率是0.4，对宝玉汇率是1.6，于是花400劣鬼买入1000金；到了下一个交易月，劣鬼对金的汇率猛涨到2.2，对宝玉则降到0.6，于是将上次购入的1000金全部卖出，获得收益为2200劣鬼，净利润就是1800了。接着再大量购入汇率较低的宝玉，等到汇率上升后再全部卖出，这样就可以持续赚大钱了。以笔者经验看来，虽然只要保证购入时汇率小于1、卖出时汇率大于1就可以赚钱，但是还是推荐汇率在0.6以下时购入，在2.0左右时再卖出。但是，基准货币的持有量最多只有9999，几次交易下来就可以达到最高了.但本作只有在增壁和投资的时候会有少量金钱消耗，使得巨额财产没地方用。

人事

本月将对手下的武将进行管理，这里可操作项目是役职和探索两个。在探索中，可以选择一位武将对支配中的国家进行搜索，以获得新的武将。在支配的国家多了以后，找到新的武将还是很容易的，不过每个人事月只能进行一次搜索。是否能找到新的人才和进行探索的武将自身的魅力值有很大关系，尽量派魅力值高的角色去探索吧。





役职是选择合适的武将任命为军师、外交和内政这三个职业。其中外交官需要的是武将的外交能力，内政官需要智力，军师则会影响到各个武将的能力。同一个武将由不同军师来评价的话能力可能会是天壤之别，在任命的时候一定要慎重。另外，在役职中还可以选择辞退武将。在后期武将人数越来越多、越来越难管理的时候，辞退部分能力低下的武将也是必要的。不过在初中期人是越多越好的，虽然打仗的就那么固定几个，但多余的人在说得、增壁等管理项目上也是能发挥大作用的。



战斗篇

统一大陆不能光靠谈判桌上的一纸空文，战争才是最直接也是最重要的手段。在战斗月里，可操作项目有战斗和私掠两个。后者是直接从敌对国获得基准货币的手段，成功率取决于武将的综合能力以及目标国的国力。另外，私掠即使失败也不会损失任何兵力，可以放心使用。

接下来将为各位介绍统一大陆的重要手段——战斗。战斗分为两种类型，即武将对战与城池战。发生战斗时，只要双方都有士兵，就会进入武将对战。战斗分为准备和实战两个阶段，在准备画面中挑选合适的武将并安排阵型，最多可派3名武将上阵，前提是该武将必须带有士兵。之后在实战中利用触控笔为武将画出合理的行进路线碰到敌人就会自动进入交战状态，在战斗中将对手的总兵力削减到0即可结束。值得一提的是，由于每名武将最多带兵400人，所以每次战斗每一方最多只会有1200名士兵。在攻打敌人时可以完全无视对手总兵力，只要保证自己有3个带满兵的武将就够了，况且敌人武将数若不足3人，兵再多也派不上来。



战斗结束后，如果是攻方胜利则继续进入城池战，根据玩家势力在城池战中扮演的角色不同，城池战会分为攻城战和守城战。在攻城战中，玩家可以进行说得、攻击和撤退三个操作，而操作次数由武将数量决定。直接攻击的话，军队会自动攻城，每次攻击的伤害值跟攻方兵力有关。若能将城HP扣光则算直接占领该国家，使其成为支配国。而说得如果成功，那么该国家会成为玩家势力的附属国。如果是撤退的话，就直接算是战斗结束了。而守城战方面，玩家将面临敌人的数次进攻，具体次数由敌武将数量决定。每次遭到攻击时玩家都可以从两个操作中选择，一是防卫，二是降伏。防卫的话自然不必多说，只要在敌人的攻击次数用完后保证城还有HP残留就算胜利。如果选择降伏则成为敌人的附属国，之后会丧失全部同盟国，并且必须要打倒亲国后才能翻身，可以说是下下之策，不到万不得已绝对不要乱选。



在战斗胜利后，玩家将有权利处置战败国的武将和道具。处理武将有三个选择，解放、处刑和劝诱。选择解放的话，该武将将离开军队，以后有可能再被拜访到；处刑则是二话不说将该武将杀死，从此不再出现；劝诱则有可能使其成为我方武将，不过如果失败则与解放效果相同。之后将进入战利品处理画面，在这里可以选择使用各种新获得的道具，效果也不尽相同，如增加武将能力等。需要注意的是，有些道具如技の书、奥义の书等，可以改变武将的现有技能，如果对该技能不满意的话就可以进行替换，而到后期甚至会出现改变兵种的道具。不过，技能和兵种一旦改变就无法再改回来，使用前一定要慎重考虑。笔者认为改变技能的道具最大的用处，是让那些原本没有相应等级的技能的武将学习到新的技能，这样可以使得他们的战斗力大大增加。

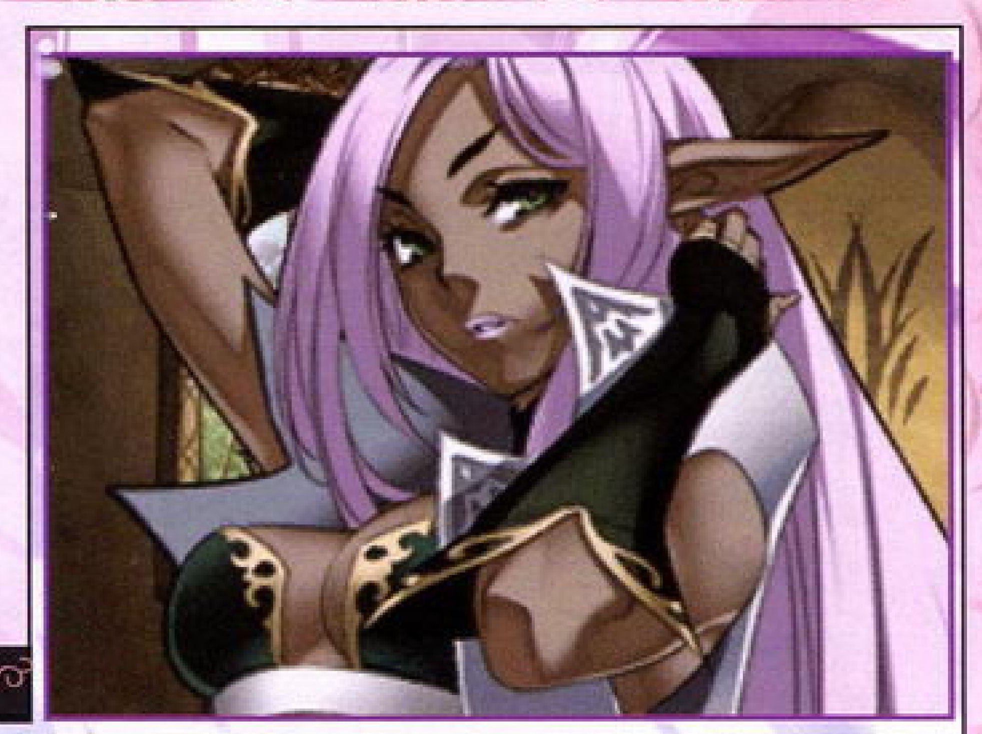


在整个永无大陆上分布着40个国家，而玩家最初可以选择的势力一共有7股。不同的势力除了地理位置、基准货币和初期配置的不同以外，基本的发展思路都是一样的，即结盟大国，吞并小国，游说挖角，最后攻击同盟国，不断反复，最终统一世界。这样一来，不管玩家选择哪个势力，最重要最关键的都是初期的发展方向了。刚开始该攻还是该守，该与谁同盟，该进攻哪里，下面就由我们来为大家进行简单的势力分析。



ユニコーンフラッグ

国名：	ネウガード
君主：	キグナスニライン
士兵数：	1200
总国力：	140
基准货币：	120



心得

初期武将共有4人，四位武将各方面的数值也都能让人满意，可以算是能够比较轻松发展起来的势力。在地理位置方面，只要将北方的解放军マナ和ライドルポジション消灭，就可以安心向下扩张了。而且这些远离前线的国家还可以不用增壁，把防卫工作的精力都投入到前方去。本势力发展起来比较轻松，向各位初学者推荐。

NL共和国军

国名：ゴルデン
君主：カリスト・ホーン
士兵数：1200
总国力：180
基准货币：120



心得

一开始就拥有1200名以上的士兵和两个同盟国，本势力注定非常简单。虽然缺少魔法型武将，而且初期3个武将能力都不怎么样，但是仅靠人数优势就能把南方的几个小国轻松拿下。过程中碰到的ラウオン帝国和エルフ军等大国可以先与之结盟，等招收到了厉害的武将后再侵略也不成问题。本势力非常好用，向各位初学者强力推荐。

绝对领域

国名：トラテペス
君主：ユヒト
士兵数：300
总国力：50
基准货币：80

心得

3位武将的实力都很不错，只是士兵太少了，最开始的一年内还是不要胡乱打仗的好。邻接的两个国家实力都很强，只能选择结盟以保全自己。推荐通过S/L大法来说得エルフ军的武将，削弱其实力后将其消灭，之后再把东边那些小国清除，最后向大陆内部推进。个人认为此势力的发展过程非常困难，不推荐给新手。



メイマイ同盟

国名：メイマイ
君主：エスブガルーデ
士兵数：360
总国力：150
基准货币：110

心得

本势力同样很难发展，因为武将能力太弱了……还好初期总国力就很高，这样征兵时就方便不少。先把上下两个小国消灭，再慢慢屯兵发挖其武将。如果把哪个国家挖到不足3个武将了，就立刻攻击吧。

グレマーニ公国

国名：	ジグロード
君主：	ランディア
士兵数：	800
总国力：	65
基准货币：	100



心得

西北方向的ユニコーンフラッグ实力很强，刚开始不要惹上为好，推荐与之结盟。之后还是与ユニコーンフラッグ的发展方向一样，先把最北方的两个小国消灭以消除后患，再慢慢向南推进。

ロイヤルエース

国名：	ボルホコ
君主：	アリサ
士兵数：	500
总国力：	56
基准货币：	50

メフィスト

アリサを守護する四源聖の力を持つ青年。ネバーランドのアリサの従兄弟

心得

初期国力并不算很强，虽然有5名武将但是带兵数却很少，还好四位守护者的能力都算不错。推荐一开始不要急着扩张，屯了足够的兵后再开始侵略，至于发展方向当然是兵力相对弱小的东方。至于同盟，当然是越多越好了。

圣骑军コスダリオ

国名：	ボローニヤ
君主：	ゼルディ
士兵数：	400
总国力：	70
基准货币：	92

ゼルディ

だけど！だからって！！
俺は！！
おまえたちの存在を認めはしない！！

心得

初期士兵更少，而东西南三个方向的国家都比我方要强。推荐先与南方的ラウオン帝团结成同盟，等自身实力发展起来后向北方扩张，然后再慢慢打回南方。



本作发售后网上是骂声一片，倒不是说本作非常烂，只不过在很多细节的处理上不够人性化。官方宣称的高耐玩度体现在全部势力的剧情收集、全部武将收集等要素上，但实际上要完成这些收集是非常枯燥乏味的。本作的缺点太多，若不是“《鬼魂力量》系列”的死忠还是不碰为妙。



"《瑞奇与叮当》系列"作为SCEA的王牌游戏系列，其品牌形象早已是深入人心。由于系列作品一直都由瑞奇担任主角，配角叮当的戏份一直都很少。所以这次游戏制作小组决定带给玩家不同与以往的游戏感受，那就是把万年配角叮当推到舞台上，让玩家们尽情领略机智勇敢的特工叮当的无穷魅力。好！现在就随特工叮当一起来解决新生的危机吧。

秘密特工叮当

Secret Agent Clank

PSP	SCEA	ACT	2008年6月17日	美版
	1人	39.99美元	无对应周边	

瑞奇蒙冤锒铛入狱 叮当奋起独挑大梁！

攻略透解 GUIDE THROUGH

系统介绍

游戏概况

本作与系列玩法一致，玩家要操纵游戏角色在3D场景中展开冒险。除了主角叮当的主线任务外，瑞奇、夸克船长以及3名特工机器人都各自拥有独立的战斗关卡。除主要任务以外，玩家还可以接受数量繁多的分支任务的挑战，这些分支任务虽然与故事主线无关，但是完成后可以获得不错的道具以及金钱上的奖励，所以只要是不急着把主线任务完成的玩家可以先把分支任务完成。在游戏中呼出菜单，进入"CASE FILES"选项后，就能看见各个角色的任务完成度情况，只要是已经通过的星球，玩家可以随时进行尚未完成的分支任务。



武器和特工道具

叮当和瑞奇拥有装备和更换武器道具的能力，在战斗过程中可随意在近战武器与远程射击类武器之间进行切换。特工机器人则不具备这个功能。主角叮当拥有15种效果不同的武器或特工道具，而瑞奇则拥有多达18种武器道具，另外还有5种属性的扳手。在游戏中呼出菜单，进入“INVENTORY”选项，就能查看已经入手的各种装备了，替换装备都要在该选项中进行。本作中的武器同样具有升级的设定，每种战斗型武器都可以升级4次，只要使用够频繁，新入手的武器便可以很快升满。武器道具除了可以在特定地点或者剧情中获得外，其余全部都需要在商店内购买。除了购买武器以外，补充弹药或是升级武器用的零件都需要在商店内购买，这些东西价格都不菲。商店除了设立在某些场景中以外，如果玩家已经购买并装备着“PDA”这件经典道具的话，便可以随时随地光顾商店了。比较令人遗憾的是本作取消了盔甲收集的环节，可能是叮当从来都不穿盔甲的缘故。



隐藏要素

提起“《瑞奇与叮当》系列”的收集品自然就想到钛合金螺丝，在游戏的每个关卡中都隐藏着数量不一的螺丝，收集这些螺丝的好处是可以购买各个角色的新造型（SKINS）。呼出菜单进入“SPECIAL”，然后在“SKINS”选项内就可以购买。角色造型繁多，需要花费的螺丝数量也不尽相同，还是根据自己的喜好来选择性购买吧。另外技能挑战点数（SKILL POINTS)也是系列的保留节目了，本作一共设置有65项技能点数，玩家只要完成系统所规定的特殊成就，便能获得相应的点数。获得的点数可以用来购买秘技（CHEATS），本作一共拥有14种五花八门的搞怪秘技。



战斗操作

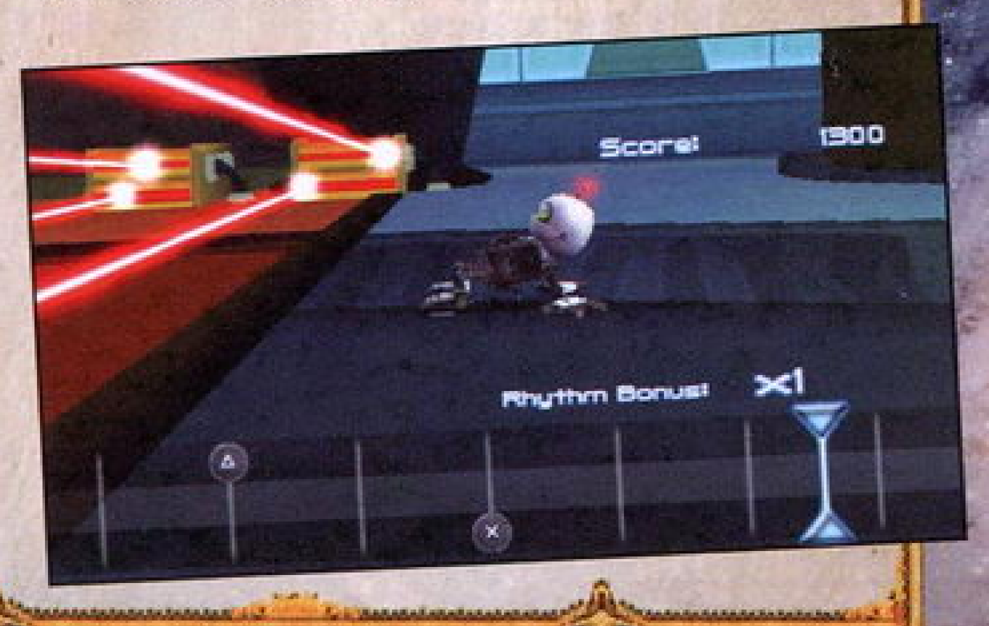
操作手感与系列前作一样优秀，叮当、瑞奇以及夸克船长的操作几乎都是一致的。特殊追逐关卡和特工机器人的操作会在下文中进行详细解说。

按键	作用
滑杆	操作角色移动
方向键	操作角色移动
□	近身攻击
△	武器选择
○	使用远程武器
×	跳跃
L	视角向左侧旋转
R	视角向右侧旋转
L+R	快速拉正视角
START	暂停/菜单
SELECT	主观视点模式

剧情流程攻略

MISSION 1 秘密任务

午夜时分，机器人科技博物馆周围静悄悄的，正当叮当潇洒地以“谍中谍”式的方式潜入博物馆时，居然发现瑞奇被警卫们给抓了个正着。叮当随后从新闻报道中得知，博物馆的藏品——无限之眼被窃，而头号嫌疑犯正是夜闯博物馆的瑞奇。由于老搭档瑞奇被奸人所利用，叮当决定再次前往博物馆展开调查。第一关的地图很简单，沿着大道走即可，探照灯这种小儿科的玩意对于叮当来说等于是形同虚设的。进入博物馆以后，依旧是以潜入为主，只要不被巡逻守卫的电筒照到就不会触动警报。走廊两边闪光的花盆，其实是用来躲藏的，按△就能进行伪装。来到2层的梯子上获得新武器钛合金齿轮飞镖（Tie-R-Rang）。从楼顶天窗下到陈列室内，在室内大肆搜刮一番后又能获得新武器墨水钢笔（Blackout Pen），这件道具的作用在于屏蔽激光警卫系统。房间内的守卫可以进行暗杀，暗杀过程是一个简单的QTE，按照屏幕的提示在限定时间内快速输入即算成功。来到有巨大雕像的大堂，由于这里警卫数量很多，所以尽量采用暗杀会比较好，如果触动了警报就会很麻烦。场景内像电话亭的透明玻璃小屋就是武器商店，在里面可以购买弹药、新武器道具和各种零件。大厅1楼角落内有瑞奇的武器（Locerators），可不要忘了拿。用齿轮飞镖射击1楼雕像附近的光线，打通了通往2楼的道路。在2楼最后一个房间内拿到喷射鞋（Jet Boots）就能来到新区域，随后的路程看似挺长，但其实很简单。这部分就和玩音乐游戏一样，依靠准确地输入即可顺利过关。叮当顺利来到藏品失窃的房间，宝贝虽然早已不见了，但是现场遗留的一张留有号码的纸条引起了叮当的注意。





MISSION 2 火之监狱

由于上次的盗窃事件，使得瑞奇被禁锢在具有最高安全措施和异常坚固外壳的监狱里，想要从这里越狱几乎是不可能的事。尽管如此，叮当还是联系到了瑞奇，并偷偷寄了份“礼物”给瑞奇。瑞奇的战斗关卡是一个类似前作竞技场性质的关卡，瑞奇要连续接受同居牢友们的残酷挑战。除了叮当偷偷送来的激光枪外，在战斗开始后还能获得另外两把武器，分别是冰冻霰弹枪（Freezing Shard Gun）和冲击拳套（Charged Walloper）。由于弹药和体力随时都会有补给，所以不必节省弹药。在最后一轮挑战中会出现一大一小两头刺狼，虽然长相很残暴，但也不可能是瑞奇的对手。战斗结束后可以选择继续挑战其他项目或是继续冒险。

MISSION 3 3个特工叮当

叮当在追查失窃藏品的过程中，遭到了神秘人物Number Woo的暗算，在下飞船的时候掉进了有电的水桶里……眼看自己就要被镭射武器人道毁灭时，叮当亮出了自己的王牌——特工机器人。3名特工机器人的操作不是很复杂，×是切换角色，□为攻击，○为叠罗汉，△为指令。另外还有4种指令，按住△后按方向键就能进行选择，FOLLOW是跟随，ATTACK是攻击，REPAIR是修理，WAIT是等待。要多利用特工机器人的特点来解除遇到的机关，坏掉的装置需要自身带电才能接通，高处的平台或机关要叠罗汉才能到达。顺利救下叮当后，就得换叮当继续闯关，此时Number Woo手下的机械忍者军团也已经在等待叮当的到来。因为忍者们的身手很敏捷，所以用齿轮飞镖来还击是个不错的选择。在且战且进的过程中会得到威力不俗的地雷枪（Cufflink Bomb）以及特工开锁工具（Omni Key），利用后者就能解开游戏中所有锁住的门或机关，当然前提是得完成开锁迷你游戏。叮当来到大竞技场便要面对一大群机械忍者的挑战，其中红色大块头忍者比较难缠，近身喷火的招数非常无赖，利用齿轮飞镖来远距离干掉他们吧。战斗结束后，叮当顺势从Number Woo嘴里揪出了一点线索。



MISSION 4 夸克船长

镜头转到了夸克船长这里，这个高大威猛的家伙是系列中最白痴最胆小的角色，喜欢吹牛和做白日梦。这次他为撰写自己的英雄传记而带着记者四处寻找灵感。夸克船长与宇宙机械怪兽的战斗大致分为两个阶段，在第一阶段中，怪兽只有两种攻击方式，甩尾拍地的直线攻击和数枚导弹的追踪攻击，都不难躲开。在第二阶段时，怪兽会飞到空中进行充电，这时要攻击机械忍者来撞坏3个电塔。当怪兽落地后又多了几种攻击方式，其中最具威胁的是激光横扫攻击，应对方法是利用附近的两个光棱塔来反射怪兽的光线，不仅能躲避掉攻击还能对怪兽造成伤害。

MISSION 5 死亡探戈

叮当为了进一步调查宝石的下落，来到了博爵夫人的秘密城堡中。叮当准备向



拥有无数珠宝的博爵夫人打听相关情报，但条件是必须接受博爵夫人的舞蹈考验，如果表现良好就能得到情报，而搞砸了就要受到最严厉的惩罚。跳舞过程可以说是危机重重，每跳错一段就会被机关暗算一下，所以说每一小段尽量不要出现过多的失误，不然从头再来一遍就很无聊了。获得相关情报后，叮当当机立断跳窗逃跑，依靠滑雪板来摆脱卫兵们的追击。进入滑雪追逐战，此类关卡可以说是游戏中最没难度的关卡，L和R分别是左右踢腿攻击，×是跳跃，○是向后射击，□是刹车。





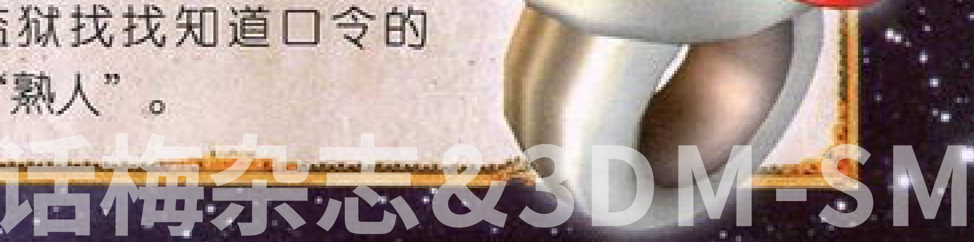
监狱中的瑞奇似乎又遇到了麻烦，他不光遇到了好多以前的仇人，而且还面临着挨饿的命运。好在叮当一直都偷运武器给瑞奇，这使得瑞奇不至于空手战斗。本关又是连续6轮的大战，对手中最搞笑的是那些拿着巨大鸡腿当武器使的壮汉，那场面真是激烈又滑稽。场景内的通风口除了会吹进杂物以外，还会混进一些很难缠的家伙，所以要记得及时关闭通风口，用扳手旋转螺丝即可。

MISSION 7 尾行

早前在博爵夫人那得到的情报中，提到了一个叫Kingpin的人，虽然听说这是一个不好惹的家伙，但叮当可不管那么多。行动开始后，叮当要紧紧跟着黑老大Kingpin一伙，跟踪也是门技术活，必须与目标保持在特定的距离内，太靠近的话会引起Kingpin的怀疑，太远了就会跟丢。在跟踪一段时间后，Kingpin就会叫一个小弟留下看后路，叮当这时要装成路边看报纸或者买东西的游客，然后看准机会将Kingpin的小弟暗杀掉。干掉全部4个小弟后，Kingpin就会慌了神地狂奔起来，千万不要被甩远了。Kingpin在得力手下Jack的掩护下逃上了飞机，而叮当为了追赶Kingpin而冒险跑到了飞空艇顶部，在空中叮当遭遇了Jack的重重阻挠。心狠手辣的Jack不光召集了很多敌人，甚至还轰炸了整个飞空艇船队，叮当需要果断地在各艘船上来回跳跃。在飞船靠岸后，叮当还得经历一些考验跳跃技巧的机关。正当叮当轻松将Jack搞定的时候，夸克船长正好赶来，这个狂想家居然又开始想象自己是如何击败Jack的，真是太虚荣了。夸克船长的YY过程就是一场BOSS战，一场与Jack的战斗。战斗分为两个阶段，第一个阶段用激动枪足以对付，而第二阶段则要好好利用手中的吸尘器，吸取Jack发射的炸弹球，然后将炸弹球送还给Jack。

MISSION 8 赌局

叮当收到线报，失窃的无限之眼被装进箱子，送进了某个豪华赌场内。为了能把宝贝夺回来，叮当伪装成快递公司的送货员混进了赌场。在赌场内不能随意走动，一旦被守卫发现就会导致任务失败，好在叮当有件秘密武器，那就是可以伪装成敌人造型的复制单眼镜（Holo-Monocle）。单眼镜开启后对准场景内的守卫，在镜头放大到最大倍率时，瞄准镜头上会出现绿色圆圈的提示，此时就可以进行复制了。要注意一定要对准角色的正面，侧面和背面都无法复制。伪装完毕后，叮当不能做任何动作，不然就会露出破绽。而且也不能暴露在被复制角色的面前，如果他们看到和自己一样的人出现在面前，不被吓到才怪呢。由于进入特定的门要特定的造型，所以中途要复制多种角色，依次为守卫、酒吧女服务员和军官。在潜入的最后阶段，叮当看见箱子被人抬进了VIP包厢内，看来需要一个口令才能进入，于是便请求瑞奇在监狱找找知道口令的“熟人”。



MISSION 9 打听口令

由于叮当的委托，监狱中的瑞奇便展开了打听口令的任务。想要顺利问到口令自然没那么容易，还得靠实力说话，看来一场恶斗又是免不了。这次是连续8轮的战斗，战斗过程和以前差不多，相信各位都能顺利完成。



MISSION 10 赌局

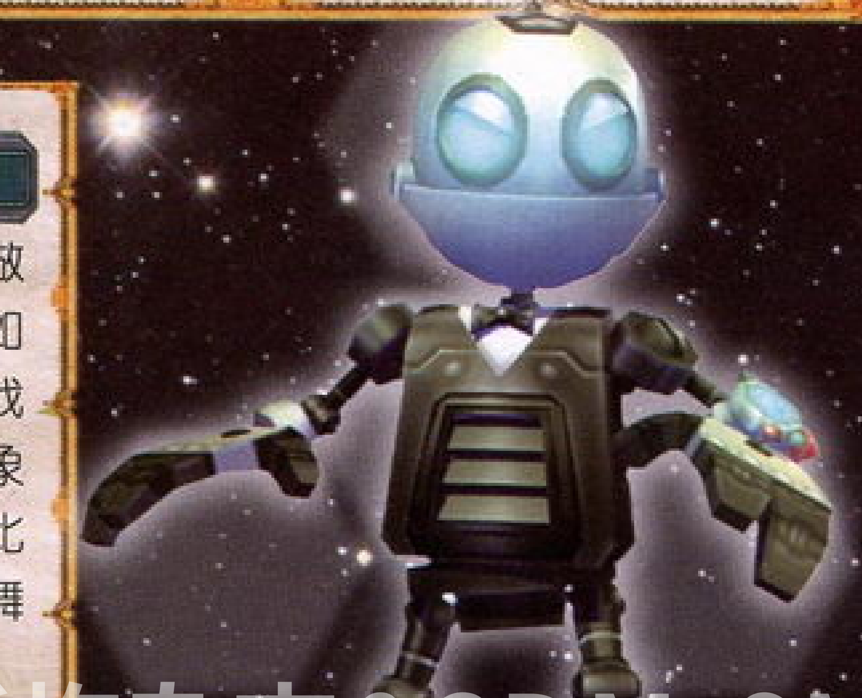
乔装打扮成西部老牛仔的叮当终于顺利进入了VIP包厢内，但想要赢得宝贝还得展露牌技才行。打牌过程和之前的跳舞环节一样，只要不按错太多就没什么问题。当赌局进行到一半的时候，其他几位赌客会动起歪脑筋，他们准备出老千了。精明的叮当自然看在眼里，他不动声色地派出了特工机器人。桌子底下，小机器人之间的战斗打响，对手的机器人不但会攻击叮当的椅子，还会偷偷送好牌给自己的主人。特工机器人们当然不能让这些狡猾的家伙得逞，记得优先攻击举着牌的机器人。叮当最后是赢了赌局，但是那箱子居然是空的，无限之眼并不在里面，看来又是空欢喜一场。此时牌桌上的性感女机器人还准备安慰下失望的叮当，在投怀送抱之际，叮当却一溜烟地跑了……

MISSION 11 实验室地下

根据可靠消息，无限之眼可能已经被Kingpin转移到了实验室的地下，那里充斥着可怕的怪物和致命的化学溶剂。叮当可是被吓大的，他准备去那里直接找Kingpin算帐。实验室地下到处都是黏液怪，一些大黏液怪被击倒后还会分裂出许多小黏液怪，非常烦人。从大门进去后不管走哪条路都会堵塞，只能从另一条路走出去。在某间房内获得喷火枪（Blowtorch），利用喷火枪便能锯开原本开不了的门锁。接着叮当会遇到一系列的动作谜题，通往目的地的途中有几块会上下浮动的平台，其中某些平台是可以移动的，把这些平台移动到合适的位置后，等平台再次上升时就可以用来做为踏板。叮当在实验室内找到了一名科学家，原来这可怜的家伙一直被Kingpin囚禁在这里，被强迫进行着某项镭射实验。本关最后是一段快艇逃脱战，遇到大旋涡一定要靠斜板来跃过。

MISSION 12 歌剧

夸克船长也来到了实验室所在的星球，爱做白日梦的他还没进入实验室就开始YY自己是如何打败邪恶势力，从而拯救这个星球的情景。战斗地点在歌剧院舞台上，当然这是夸克船长想象出来的。总共要进行5轮战斗，难度不高但都比较火爆。当击败最后一轮敌人时，要记得亲吻舞台上那个“性感”嘴唇，才算是华丽谢幕。



MISSION 13 零件铸造厂

叮当按照新情报来到了新的星球，这是个表面充满了岩浆的工厂星球。打通道路需要各种武器，具体用哪种，机关上都会有提示。叮当行动时最好不要被守卫发现，因为工厂内的守卫都是疯子。开启某处地面的弹跳装置后，便要小心应战了，因为一旦弹射到工厂核心位置后就会引发一连串的恶战。警卫型大机器人非常皮实，小型机器守卫又经常会暴走，所以稍一马虎就有可能从头再来了。好好利用周围的弹药补给，拿火力最猛的武器来应战。乘作升降机来到上层矿区，还会遇到新型号的机器守卫，此类机器人虽然外表看起来很傻气，但是只要发现叮当的入侵活动后就会……来到有移动监视器的仓库内，叮当要保证自己不被守卫发现，不然就算任务失败，通过方法就是利用复制单眼镜伪装成守卫的造型。关卡最后会遇到



密集的激光阵，要用墨水笔来屏蔽这些装置，但由于激光阵实在太多太密集，所以墨水笔得省着点用，能躲就直接躲过。

由于叮当的疏忽，被人关在了零件仓库里，只能委托特工机器人来解救自己。3名小机器人的工作包括协力开门和开动矿车。打通道路需要拉下开关；高处平台需要搭人梯上去；遇到扫描门可以拿起地上遗留的敌方机器人的脑袋来开。矿车挡路的话，就得绕路去开启电路电路接通后，障碍物便会被移走。总的来说这一环节的解谜并不是很难，动下脑筋，讲究配合就不难解除。

MISSION 14 浴室大作战

镜头转到瑞奇这边，由于和博士在澡堂洗澡时把牢友们给惹毛了，看来又要发



生肢体冲突了。浴室混战的场面异常搞笑，因为大伙都只裹着条毛巾，所以不管是瑞奇还是对手，被打中后跨下的毛巾就会飞了……当然在关键部位是用黑框给挡住的，也别指望能看见啥。澡堂里的机关作用很明显，踩下绿色按钮可以喷出激流，用扳手旋螺丝可以打开仓盖，从而把敌人吸到外面去。在进行最后一轮战斗时，会出现恶心的BOSS——大烂泥怪，它的实力与外表一样烂。

MISSION 15 追踪Kingpin

情报人员在某个太空船废品站内追踪到了Kingpin的踪迹，叮当决定去那个地方探索下。这是座恐怖的星球，空中的大脑状漂浮物用齿轮飞镖来轻松搞定，而火力强大的炮台用榴弹枪来对付是最好不过的了，一发就能解决。在引擎室内引发激战后，便要小心应战了，因为从现在开始会经常上演激烈战斗。相信玩家打到这里也已经买到了很多武器，灵活利用这些武器来对付层出不穷的敌人吧。在关卡最后，叮当居然发现了一位长得和自己一模一样的机器人，原来这个名为Klunk的家伙才是真正的幕后黑手，之前的Kingpin只不过是受他控制的木偶罢了。

MISSION 16 宇宙大救援

夸克船长也很凑巧地来到了太空船废品站，按照惯例，夸克每到一处新的星球，都要进行一次YY大作战，这次当然也不例外。夸克身穿喷气背包，手拿激光枪，任务目标是救下宇宙章鱼怪抓住的观光飞船。行进道路比较单一，按照指示走即可。在救下4，5艘太空船后会进入BOSS战，BOSS是一个大眼球，但那眼球并不怕夸克手中激光枪。正当夸克船长手足无措的时候，忽然看见地上有一个超大的柠檬。夸克下意识地一踩，柠檬汁就“嗖”地飞进了大眼球里……嘿嘿，让宇宙大怪兽也尝尝眼球充血是什么感觉。

MISSION 17 空间大作战

由于夸克船长的误打误撞，把原本纠缠在机械升级装置上的杂物给清理掉了。叮当利用这老旧的装置，使自己瞬间变身为超级铁叮当型机器人，不仅身型变得巨大无比，而且还具备了在宇宙空间中飞行的能力。太空追逐战是系列每作都有的华丽战斗关卡，不要以为很简单，除了要躲避敌人的子弹以外，宇宙空间内复杂的区域环境也要看清楚，不然很容易就会撞到太空垃圾。关卡最后会遇到两艘大型太空船，叮当在发射能量光弹的同时还可以使用激光束来进行持续射击，这样很快就能炸掉这两艘船。

MISSION 18 越狱

监狱发生了大暴动，犯人们都趁乱逃了出来，场面十分混乱。本关要求瑞奇在8批犯人全部越狱前，把出现的4轮敌人全部打倒。由于犯人们会往场景内那个大缺口处逃窜，所以战斗时要时刻留意是否有漏网之鱼。可以多开启场景中的警报系统来阻止犯人们的逃离，另外多选用大威力的武器也能大大降低作战难度。

MISSION 19 团聚

叮当与瑞奇再次通话，发现瑞奇已经成功平息了越狱事件，瑞奇也恢复到了正常状态。当叮当正准备去接瑞奇出狱时，Kingpin的狗腿子又出现了。本关依旧是个追逐关卡，几乎没什么难度。成功追上这个家伙后，叮当知道了幕后元凶Klunk的藏身地点。



MISSION 20 水坝保卫战

夸克船长这家伙老没个正经，这次他又“化身”为保护水坝的西部牛仔，骑着机器马的扮相还挺有点布罗斯特警长的味道。夸克要保证水坝在土匪们的20轮攻击下不被摧毁。土匪大致分为拿刀和拿枪两种，前者喜欢围攻夸克，后者则会专心破坏水坝。虽然夸克在与土匪战斗时不会死，但如果被连续打中3次就会陷入气绝状态，这将大大延误防御的时机。要好好利用场景内出现的类似胶囊和喷雾器标志的道具，胶囊可以召唤出野兽，而喷雾器则可以召唤飞机来进行农药轰炸，这些对于快速清理土匪都是最很好的方法。一般每清理掉几批土匪后，还会进入野牛冲撞时间，在那段时间内夸克要凭借灵活的跳动来闪避野牛的冲撞袭击。

MISSION 21 水下基地

Klunk隐藏在水下的一个旧导弹基地内，但由于该基地具有最高级别的安全系统，所以叮当无法从正门进入，只能把希望寄托在3位神勇的特工机器人身上了。特工机器人这次都带有电流，依靠头顶的电流来激活电极从而打开一道又一道的门锁。由于复数电极需要同时激活，而且相互位置都比较远，所以得灵活指挥小机器人们的走位。大致思路就是让1名机器人在激活一个电极后原地待命，然后再控制其他的机器人去接触剩下的电极。进入门内寻找旋转机关则需要配合来完成，难度也不是很大，这里就不赘述了。

MISSION 22 超级秘密基地

凭借特工机器人们的努力，叮当终于进入了水下基地。海底走廊内的场景很漂亮，在管道内犹如身处水族馆，可以看到凶猛的大鱼在冲撞着海底走廊的玻璃外墙。附近的守卫不难对付，利用远程武器就能轻松搞定。坐电梯来到圆形的大厅，悄悄暗杀掉两名守卫后可以分别开动两处电脑，接着利用齿轮飞镖射击吊着小船的绳子，小船掉下来时能瞬间砸烂下面的炮塔和守卫。全灭大厅内的敌人后电梯大门便会开启，接下来的场景就比较雷同了。

FINAL MISSION 粉碎阴谋

叮当终于在总控制室内找到了事件的元凶Klunk，苟延残喘的Klunk向叮当炫耀了自己的伟大计划，那就是利用博物馆里偷来的无限之眼作为导体，使得镭射激光束能放大并折射到星系中的各个星球上，具有瞬间摧毁所有星球的恐怖能量。而且最可恶的是，Klunk准备把所有责任都推到瑞奇的头上。为了阻止这种疯狂的行为，叮当向Klunk发出了挑战。整个战斗可以说是本作最难的部分，首先得化解Klunk的攻击，整个过程都是QTE，之后的反击也得靠QTE来完成。完成一次攻击后，Klunk会召唤出Kingpin，其攻击方式为连续火焰喷射，由于火墙很宽且间隔时间短，所以很考验跳跃能力。用榴弹枪（Wrist Mortar）来远距离锁定攻击是比较安全的打法，攻击力也非常可观。击倒Kingpin后，Klunk又会现身，依旧是一套QTE。接着Klunk会召唤出第二个手下——生化苍蝇人，这怪物的攻击方式为投掷电网，叮当躲闪的时候一定要看清楚电网的落点。当Klunk的体力降到一定程度时，他会放出终极武器——巨型瑞奇机器人，由于速度很快，攻击手段超阴险，所以还是要与它保持一段距离为妙。武器的选择上还是倾向于远程武器，榴弹枪和齿轮飞镖都是不错的选择，偶尔还可以用下植物枪（Tanglevine）来设置陷阱。到了最后阶段，BOSS们会轮番上场，场面极其疯狂。总之要记住，在QTE环节上千万不要出错，不然就会陷入苦战，面临弹尽粮绝的局面。就在叮当大获全胜之时，气急败坏的Klunk居然把控制镭射的开关给毁坏了，而此时夸克船长正好出现，别看夸克老是在叮当完成任务以后才出现，这次他真立功了，在成功取下控制镭射能量的无限之眼后，夸克终于成为了拯救宇宙的英雄。危机解除后，无限之眼被重新送回了博物馆，瑞奇也被无罪释放，他和叮当两人又继续往日嬉笑打闹的无厘头生活，而大反派Klunk则被瑞奇改造成了一部家用吸尘器……

玩后感 作为系列老玩家，在通关后的最大感言便是，这是本人玩过的难度最高的“《瑞奇与叮当》系列”作品，可能是潜入环节过于苛刻以及叮当不擅长火爆战斗的缘故。就个人而言，本作的三大难点在于叮当潜入关卡、类似音乐游戏的创意型关卡以及最终BOSS战，望各位玩家在进行游戏时切勿急躁。就总体而言，本作的音画效果一如既往的优秀，游戏模式丰富多采，任务数量也比上一作多，喜欢挑战高难度的玩家可千万不能错过本作哦！

超级机器人大战A 携带版

スーパーロボット大战A PORTABLE

PSP				
NBGI	S・RPG	2008年6月19日	日版	
1人	6615日元	无对应周边		

一直以来，“《超级机器人大战》系列”凭借其热血硬派的游戏风格，不管是在日本还是在国内都俘获了无数“萝卜饭”的心。而现在，广大玩家们期盼已久的《超级机器人大战A 携带版》终于如期与大家见面了。这款作品重制于昔日GBA平台上经典的《超级机器人大战A》，除了画面表现有质的飞跃、战斗全程引入语音外，厂商还对部分游戏系统进行了改善。下面就请读者跟随我们的最速攻略去体验这款掌机上的热血《机战》吧！

攻略透解 GUIDE THROUGH

文 羽纹、乌冬　美编 咕噜

《AP》系统启动 AP-System

操作介绍

一般操作

键位	效果
方向键	光标移动
滑杆	缩放地图大小
○	确定／调出主菜单／查看敌角色移动范围／加快战斗动画速度
×	取消／查看地形效果／查看以前对话／跳过战斗动画
△	按住△再按方向键可加快光标移动速度
□	切换地图上角色气力显示信息／机体快速变形／切换援护单位、援护武器／在角色精神界面里可以一次标记多个精神同时使用
SELECT	让缩放状态下的地图回到标准比例
START	快速存档
L、R	切换到下一个（上一个）可行动角色

特殊操作

键位	效果
△+L 或△+R	快速选定敌方机体
R+○	加快剧情对话速度
R+START	直接跳过剧情对话
R+L+START	快速复位游戏（此时按住 START 键不放可快速读档）
△+□	开启／关闭战斗画面
△+R	显示援护信息
△+L 或△+R	在机体列表菜单中切换机体或机师的排序方式
△+□	在机体列表菜单中切换正序／逆序

机体能力

游戏中的机体能力参数并不多，但是对战斗影响却很大。在改造机体时，要根据对机体特点的理解来加强机体的长处、弥补机体的短处。这里为大家说明机体能力参数的作用。



运动性	表示机体躲避敌人攻击的几率。
装甲值	机体的防御能力。
移动力	机体的移动能力。
类型（タイプ）	机体的移动类型，在不适应的地形上移动力会受到限制。
体积（サイズ）	机体的大小。体积小的机体攻击较大的机体会得到命中上的修正，但是伤害会降低；而大机体攻击小机体则能造成较大伤害，但是命中率略低。
地形适应	机体对地形的适应能力，在适应性高的地形上可以得到命中、回避、攻击和防御四个方面的修正。

机师能力

作为机体的驾驶者，机师虽然没有直接参与战斗，但是其能力却影响着机体性能的发挥，为好机体选择一位好的机师是必不可少的。下面就为大家介绍一下机师各项能力的含义。



气力	可以理解为机师的意志，气力提高后，机体的一些强力武器就可以使用，机师自身的格斗、射击和防御值都会得到气力的修正，同时一些技能也要气力达到一定程度才能发动。
格斗、射击	机师的攻击能力，分别对应格斗武器和射击武器。
技量	这个数值会影响会心一击（普通伤害的1.25倍）和一些技能的发动几率，也能影响个别精神的使用。
防御	机师的防御能力，数值越高机体受到的伤害就越小。
回避	这个数值与机体的运动性一起构成了回避率。
命中	攻击命中敌人的几率，由于机体运动性对命中没有了修正，这个数值在本作显得格外重要。
地形适应	和机体的地形适应性一起影响整体能力的发挥。

武器性能

武器总体上分为格斗和射击两大类，机师的两个数值会分别加强这两种武器的攻击力。大部分武器都有自己的特性和属性。特性主要包括“ミサイル系”和“接近战属性”，有这两种特性的武器会受到技能“切り拂い”的影响。还有一种特殊的特性是“バリア贯通”，表示武器可以无视敌人的各种防御能力。武器的属性则有3种，分别以字母表示：P代表该武器可以在移动之后使用，G和B分别表示武器的属性为重力波武器与光线武器，这些属性的武器会受到一些特殊机能的影响。

EWAC机能说明

拥有“EWAC机能”的机体，可以令其周围8格范围内己方角色的命中率和回避率上升。EWAC机能有小、大两种，补正数值分别为15%和30%。这里之所以着重介绍这个机能是因为本作中角色的攻击命中率普遍偏低，为了能让战斗更有效率，请充分利用这项能力。我方单位中能带有“EWAC（大）”机能的机体一共有3台，它们分别是：ドラグナー3型、ナデシコ和ガルバーFX II，其中后两者初期拥有的是“EWAC（小）”，只要将它们改造满后就会自动上升为“EWAC（大）”。最后还要补充说明的是，当两个“EWAC”范围重叠时，给予机师的补正效果并不会叠加，而是只会按照效果高的计算。



“连续ターゲット补正”系统

本作中新增的系统，名称翻译过来为“连续目标补正”，国内玩家一般将其称呼为“回避疲劳”。其目的是用来限制高运动性机体的发挥——当它们成功回避攻击后，对方的下次攻击命中率强制上升15%。这里举例子为大家说明一下，假设我方A、B、C三台机体攻击敌人D时的命中率分别为45%、60%和70%，先用A发起攻击，对方回避，此时再用B攻击的话，命中率就会修正为（60+15）%。如果B的攻击仍然没能命中，那么最后用C上阵的话，命中率为（70+15+15）%；如果B命中对方的话，“连续目标补正”效果就会清零，也就是说这个时候用C来攻击对方的话，命中率依旧是初始的70%。



《AP》资料格纳库 AP-Data





精神指令

丰富多彩的“精神”是“《机战》系列”的一贯特色，它能令玩家完成许多“不可能完成的任务”。此次重制版对精神方面有所改动，摒弃了奇袭、奇迹和复活这三个精神，加入了友情、不屈和感应三个精神，而热血、爱和铁壁的效果也做出了相应的调整。

全精神效果一览

名称	对象／持续时间	效果
热血	自机／一次	下次对目标攻击产生的伤害变为2倍，使用后会令会心一击判定失效（万丈除外）
魂	自机／一次	下次对目标攻击产生的伤害变为2.5倍，使用后会令会心一击判定失效（万丈除外）
ひらめき	自机／一次	100%回避敌人攻击一次，在ひらめき和必中都发动的情况下，ひらめき优先
不屈	自机／一次	下次受到攻击时，伤害变为10
铁壁	自机／一回合	一回合内受到的伤害变为1/4
集中	自机／一回合	一回合内角色的命中、回避率上升30%
必中	自机／一回合	一回合内角色的命中率变为100%并能使目标分身、ジャマー等特殊能力无效化
感应	我方一机	所选择的机体获得“必中”效果
加速	自机／一次	下次移动时机体移动力+3
觉醒	自机／一次	行动回数+1，不可重复
根性	自机／一次	回复自机HP最大值的30%
ド根性	自机／一次	完全回复自机HP。
信赖	我方一机	所选择的机体HP回复2000
友情	我方一机	所选择的机体HP完全回复
补给	我方一机	所选择的机体弹药和EN完全回复
气合	自机	角色气力+10
激励	我方一机	所选择的机师气力+10
てかげん	自机／一次	在可击破敌人的情况下让对方残余10的HP，只对比自己技量低的敌人有效。
侦查	敌方一机	查看敌目标具体情报资料
脱力	敌方一机	指定目标的气力-10
幸运	自机／一次	下次战斗获得的资金变为两倍
祝福	我方一机	指定我方一机获得“幸运”效果
努力	自机／一次	下次战斗获得的经验值变为两倍
应援	我方一机	指定我方一机获得“努力”效果
爱	自机／一次	同时获得“加速、热血、必中、ひらめき、气合、幸运、努力”的效果
再动	我方一机	可让我方行动结束的单位再行动一次
突击	自机／一回合	一回合内，除MAP兵器以外的武器可移动后使用
自爆	自机	无视对方防御力，按使用者机体的HP值强制扣除邻接单位相同数值的HP
かく乱	敌全体／一回合	一回合内敌人的最终命中率减半
献身	我方一机	指定目标SP恢复10



机师特殊技能

本作中机师独自拥有的特殊技能偏少，大部分角色都需要使用对应的技能芯片来习得有用的技能，以达到角色强化的目的。下面将全机师特殊技能公布如下。

有等级类

技能名称	效果说明
ニュータイプ	随等级的提升，角色的命中、回避能力向上修正，除此之外，浮游炮等武器的射程加长
强化人间	随等级的提升，角色的命中、回避能力向上修正，除此之外，浮游炮等武器的射程加长
底力	随机体HP减少，角色的命中率、回避率、会心率以及机体的装甲值上升，特技等级越高效果越明显
切り拂い	一定几率让对方的实弹系攻击无效，这个技能的发动需要机体有光剑等武器
シールド防御	用盾防御敌人的攻击使伤害下降40%，技能等级越高发动几率越大
インファイト	格斗武器攻击+50×LV，LV4、LV7时机体移动力各+1，最高为9级
ガンファイト	射击武器攻击+50×LV，LV4、LV7时机体武器射程各+1，最高为9级
援护攻击	为邻接同伴进行援护攻击，等级决定援护行动的次数
援护防御	为邻接同伴进行援护防御，等级决定援护行动的次数

无等级类

技能名称	效果说明
斗争心	出击时气力+5
カウンター	在敌人攻击之前一定几率进行先制攻击
ヒット＆アウェイ	攻击后角色可再移动
SP消费ダウン	SP消费量-20%
リベンジ	反击时伤害变为1.2倍，敌角色レモン的专用技能
2回行动	一回合内可行动2次，最终BOSS ウィンデル的专用技能

PART③ 角色技能芯片

由于本作没有培养角色的“PP系统”，因此玩家只能依靠有限的技能芯片来强化喜爱的角色。游戏中的技能芯片都是在打倒敌人时获得，注意用技能芯片为角色习得的技能和加强的能力都会在多周目游戏时继承下去。

芯片名称	使用效果
SP+5	角色 SP 上限 +5
SP+10	角色 SP 上限 +10
SP+15	角色 SP 上限 +15
格斗值 +5	角色格斗能力 +5
格斗值 +10	角色格斗能力 +10
格斗值 +15	角色格斗能力 +15
射击值 +5	角色射击能力 +5
射击值 +10	角色射击能力 +10
射击值 +15	角色射击能力 +15
回避值 +5	角色回避能力 +5
回避值 +10	角色回避能力 +10
回避值 +15	角色回避能力 +15
命中值 +5	角色命中能力 +5
命中值 +10	角色命中能力 +10
命中值 +15	角色命中能力 +15
防御值 +5	角色防御力 +5
防御值 +10	角色防御力 +10
防御值 +15	角色防御力 +15
技量值 +5	角色技量值 +5
技量值 +10	角色技量值 +10
技量值 +15	角色技量值 +15
インファイト +1	习得“インファイト”技能／重复时技能等级上升 1
ガンファイト +1	习得“ガンファイト”技能／重复时技能等级上升 1
底力 +1	习得“底力”技能／重复时技能等级上升 1
切り拂い +1	习得“切り拂い”技能／重复时技能等级上升 1
シールド防御 +1	习得“シールド防御”技能／重复时技能等级上升 1
援护攻击 +1	习得“援护攻击”技能／重复时技能等级上升 1
援护防御 +1	习得“援护防御”技能／重复时技能等级上升 1
斗争心	习得“斗争心”技能
カウンター	习得“カウンター”技能
ヒット＆アウェイ	习得“ヒット＆アウェイ”技能
SP 消费ダウン	习得“SP 消费ダウン”技能

PART④ 机师 ACE 奖励

当机师的击坠数达到50时就能获得ACE称号，此时角色在每关出战时气力+5，另外在本作中ACE还会有其他奖励，具体情况因人而异，玩家可以参考下表。

机动战士ガンダム	
アムロ・レイ	驾驶有“高达”字样的机体时运动性 +10%
ブライト・ノア	我方单位搭乘上战舰时一回合内 HP 完全回复
セイラ・マス	获得入手资金 +25%
ララア・スン	射击 +10%、回避 +10%

机动战士ガンダム　逆袭のシャア	
ケーラ・スウ	机体 HP 下降到一半时回避 +30

机动战士ガンダム第 08MS 小队	
シロー・アマダ	精神指令“爱”的 SP 消费量变为 45
アイナ・サハリン	SP 上限 +30
ノリス・パッカード	武器的 EN 消费变为 50%

机动战士ガンダム 0083 星屑的回忆	
コウ・ウラキ	精神指令“努力”变为“爱”，SP 消费 70
サウス・バニング	援护攻击的最终伤害 +20%，援护防御的最终伤害 −20%

机动战士 Z ガンダム	
カミーユ・ビダン	气力 130 以上时伤害 +20%
クワトロ・バジーナ	以自机为中心，两格范围以内的我方角色命中、回避 +10%
ファ・ユイリィ	精神指令“激励”的效果变为 1.5 倍
フォウ・ムラサメ	精神指令“再动”的 SP 消费量减少为 50
ロザミア・バダム	精神指令“かく乱”的 SP 消费量减少为 20

机动战士ガンダム ZZ	
ジュドー・アーシタ	移动后可以使用地图兵器
ルー・ルカ	特技“ニュータイプ”的等级 +2
エルピー・プル	为プルツー进行援护攻击时伤害变为 2 倍
プルツー	为プル进行援护防御时伤害变为 1/2

新机动战记ガンダム W 无尽的华尔兹	
ヒイロ・ユイ	武器的 EN 消费 −30%
デュオ・マクスウェル	回避率 +15%
トロワ・バートン	命中率 +15%
カトル・ラバーバ・ウィナー	援护防御的最终伤害 −30%
张五飞	会心一击的发动几率 +20%
ゼクス・マーキス	反击时的伤害 +20%
ルクレツィア・ノイン	援护攻击的最终伤害 +20%、援护防御的最终伤害 −20%



机动武斗传 G ガンダム	
ドモン・カッシュ	气力上限达到 200
マスターアジア	气力上限达到 200
风云再起	精神指令“补给”的 SP 消费量变为 45
チボデー・クロケット	出击时气力 +10、“カウンター”攻击的伤害上升 50%
サイ・サイシー	出击时气力 +10、SP 上限 +20
ジョルジュ・ド・サンド	出击时气力 +10、SP 上限 +20
アルゴ・ガルスキー	出击时气力 +10、SP 上限 +20
レイン・ミカムラ	援护攻击的最终伤害 +20%、援护防御的最终伤害 −20%
シュバルツ・ブルーダー	特技“切り拂い”的发动率 +50%
アレンビー・ビアズリー	出击时气力 +10、SP 上限 +30

机甲战记ドラグナー	
ケーン・ワカバ	使用格斗武器的最终伤害 +10%
タップ・オセアノ	使用射击武器的最终伤害 +10%
ライト・ニューマン	回避率 +15%
マイヨ・プラート	精神指令“热血”的 SP 消费量变为 25

无敌超人ザンボット 3	
神胜平	使用精神指令“幸运”时同时附加“不屈”的效果

无敌钢人ダイターン 3	
破岚万丈	使用“热血”、“魂”后，攻击仍然有会心判定

魔神 Z	
兜甲儿	气力 130 以上时每回合发动“不屈”效果
弓さやか	SP 上限 +30
ボス	移动后可以进行补给、命中率 +25%

大魔神	
剑铁也	气力 130 以上时每回合发动“不屈”效果
ジュン	SP 上限 +20、精神指令“献身”的 SP 消费量变为 25

盖塔系	
流龙马	角色的空地形适应性变为 S
神隼人	角色的陆地形适应性变为 S
巴武藏	角色的海地形适应性变为 S
车弁庆	角色的海地形适应性变为 S
早乙女 ミチル	精神指令"补给"的 SP 消费量变为 45
ジャック・キング	获得资金 +25%
リサ	精神指令"献身"的 SP 消费量变为 25
早乙女 ミユキ	精神指令"祝福"的 SP 消费量变为 20
铁甲鬼	"连续目标补正"系统的效果减半
蝴蝶鬼	精神指令"再动"的 SP 消费量变为 50

超电磁系	
葵豹马	武器的 EN 消费 -30%
一木金太	移动后可以进行补给
刚健一	武器的 EN 消费 -30%

斗将ダイモス	
龙崎一矢	特技"切り拂い"的发动率变为 100%
夕月京四郎	移动后可以进行补给

机动战舰 NADESICO	
テンカワ・アキト	每话结束时获得"火星丼"1个
ミスマル・ユリカ	命中率 +15%
スバル・リョーコ	命中、回避 +10%
アマノ・ヒカル	精神指令"再动"的 SP 消费量变为 25
マキ・イズミ	精神指令"脱力"的 SP 消费量变为 25
アカツキ・ナガレ	获得资金 +25%
ダイゴウジ・ガイ	精神指令"热血"变为"魂"，SP 消费 50
白鸟九十九	特殊技能"底力"的效果变为 2 倍

原创机师	
アクセル・アルマー	气力 130 以上时伤害 +20%
ラミア・ラヴレス	气力 130 以上时伤害 +20%

机体部分

PART① 机体强化芯片

由于游戏中能获得的资金有限，如果想加强二流机体的作战实力而又不想在它们身上耗费过多金钱的话，那么为它们挂上几个机体芯片是最理想的强化方式。游戏中的敌 BOSS 角色一般都带有强化芯片，由于这些角色大多数在 HP 不足时都会撤退，因此玩家要全力将其击坠。



机体类	
芯片名称	附加效果
ブースター	机体移动力 +1
メガブースター	机体移动力 +2
アポジモーター	机体移动力 +1、运动性 +5
マグネットコーティング	机体运动性 +5
バイオセンサー	机体运动性 +10
サイコフレーム	机体运动性 +20
ハロ	机体运动性 +30、除 MAP 和射程为 1 的武器外，其余武器射程 +2
フライトモジュール	移动类型追加"空"、机体和武器的"空"地形适应变为 S
スラスターモジュール	移动类型追加"宇"、机体和武器的"宇"地形适应变为 S
防尘装置	移动类型追加"陆"、机体和武器的"陆"地形适应变为 S
スクリューモジュール	移动类型追加"海"、机体和武器的"海"地形适应变为 S
チョバムアーマー	机体 HP+500、装甲 +150
ハイブリットアーマー	机体 HP+800、装甲 +200
超合金 Z	机体 HP+1000、装甲 +300
超合金ニュー-Z	机体 HP+1500、装甲 +400
大型ジェネレーター	机体最大 EN+50
メガジェネレーター	机体最大 EN+100
ギガジェネレーター	机体最大 EN+200
ビームコーティング	机体追加特殊能力"ビームコーティング"※不可重复使用
Iフィールドバリア	机体追加特殊能力"Iフィールド"※不可重复使用
ジャマー	机体追加特殊能力"ジャマー"
ハイパージャマー	机体追加特殊能力"ハイパージャマー"
EWAC 装置	机体追加特殊能力"EWAC（小）"
勇者の印	机体装甲值 +200、运动性 +25、全武器命中率 +30%
钢の魂	机体装甲值 +250、运动性 +30、全武器命中率 +35%
アルティメット细胞	每回合开始之初机体回复 HP 最大值的 10% ※不可重复使用
ソーラーパネル	每回合开始之初机体回复 EN 最大值的 10% ※不可重复使用

武器类	
芯片名称	附加效果
デュアルセンサー	全武器的命中率 +10%
マルチセンサー	全武器的命中率 +20%
高性能照准器	全武器的命中率 +30%
高性能レーダー	除 MAP 和射程为 1 的武器外，其余武器射程 +1
大型マガジン	全武器的弹药数变为 2 倍※不可重复使用

消耗类	
芯片名称	附加效果
プロペラントタンク	EN 全回复，使用后消失※战舰可为周围同伴使用
カートリッジ	弹药全回复，使用后消失※战舰可为周围同伴使用
リペアキット	HP 全回复，使用后消失※战舰可为周围同伴使用
火星丼	机师的 SP 回复 50，使用后消失※战舰可为周围同伴使用

特殊类	
芯片名称	附加效果
シャッフルの纹章	机师出击时气力 +5



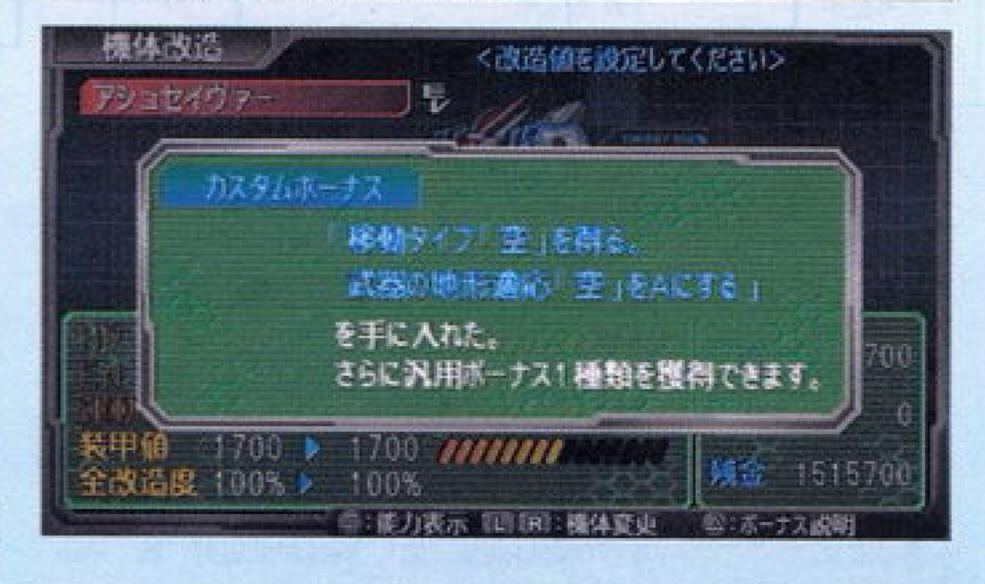


PART② 机体特殊机能

机能名称	要求／消费	效果
补给	无法在移动后使用（有角色 ACE 相关奖励内容的除外）	为邻近的我军单位完全回复 EN.，接受补给的机师气力 –10
修理	–	为我方同伴回复 HP，回复量为“修理机师 LV × 60+500”
ビームコート	消费 EN5／次	受到光线类武器攻击时伤害减少 1000
Iフィールド	消费 EN10／次	受到光线类武器攻击时伤害减少 2000
ディストーションフィールド	消费 EN20／次	令伤害 3000 以下的光线攻击、伤害 5000 以下的重力系攻击无效（当防护罩遇到超过这些伤害数值的攻击时，则完全失效），除此以外的攻击伤害减半
分身	机师气力达到 130 以上	50% 的几率回避敌人攻击
ボソンジャンプ	机师气力达到 130 以上	50% 的几率回避敌人攻击
オープンゲット	机师气力达到 120 以上	25% 的几率回避敌人攻击
ゲッタービジョン	机师气力达到 130 以上	50% 的几率回避敌人攻击
マッハスペシャル	机师气力达到 130 以上	50% 的几率回避敌人攻击
真マッハスペシャル	机师气力达到 130 以上	50% 的几率回避敌人攻击
ゴッドシャドー	机师气力达到 130 以上	50% 的几率回避敌人攻击
ハイパージャマー	机师气力达到 130 以上	50% 的几率回避敌人攻击
EWAC(小)	–	以自机为中心，周围 8 格范围内的同伴命中、回避率 +15%
EWAC(大)	–	以自机为中心，周围 8 格范围内的同伴命中、回避率 +30%
ゼロシステム	机师气力达到 130 以上	搭乘驾驶员的全能力 +10
ジャマー	–	令敌方的导弹攻击无效
スーパーモード	机师气力达到 120 以上	搭乘驾驶员的全能力 +10、机体的运动性 +10、装甲 +100、空以外的地形适应变为 A、追加武装
ハイパーモード	机师气力达到 120 以上	效果同“スーパーモード”
HP 回复(小、中、大)	–	每回合开始时自动回复自机最大 HP 的 10%、20%、30%
EN 回复(小、中、大)	–	每回合开始时自动回复自机最大 EN 的 10%、20%、30%
变形	–	机体可以变换形态
合体	–	可与其它机体进行合体
分离	–	机体可以分离出多台机体
换装	–	有换装零件的机体所实现的形态变换
搭载	–	母舰单位专用，收纳己方单位为其回复 HP 和 EN，注意机体被收纳时对应的机师气力会减 5

PART③ 机体全改造奖励

对机体实行全改造后除了可以从“最大 HP+10%、最大 EN+10%、运动性 +10%、装甲值 +10、移动力 +1”中任选一项作为附加奖励外，此次还为全部机体准备了特殊的奖励，和机师 ACE 奖励一样，机体特殊奖励的情况也大不相同，这里将资料公布如下。



机动战士ガンダム	
ガンダム	全武器追加“バリア贯通”特性
Gファイター	机体可以飞空、机体和武器的地形适应性全部变为 A
フルアーマーガンダム	全武器追加“バリア贯通”特性
シャア专用ゲルググ	全武器追加“バリア贯通”特性
エルメス	全武器可移动后使用
ザクレロ	机体可以飞空、机体对“空”地形的适应性变为 A

机动战士ガンダム 第 08MS 小队	
ガンダム Ez－8	全武器的弹药数上升为 1.5 倍
アプサラスII	MAP 兵器的射程 +1
グフカスタム	追加特殊机能“分身”
高机动型ザク	“连续目标补正”系统的效果减半

机动战士ガンダム 0083 星屑的回忆	
ガンダム试作 1 号机	发动盾防御时伤害减少 80%
ガンダム试作 1 号机 FB	发动盾防御时伤害减少 80%
ガンダム试作 3 号机	强化芯片插槽数 +1
ジム・カスタム	攻击命中对方时目标气力 –10

机动战士 Z ガンダム	
ガンダム Mk－II	全武器不会被对手切拂
スーパーガンダム	全武器不会被对手切拂
百式	追加特殊机能“ビームコート”
メタス	可以和战舰一样为周围同伴使用消费型芯片
Z ガンダム	追加最终招式“ウェイブライダー突击”
アーガマ	使用战舰特殊芯片时的效果范围变为 2 倍

机动战士ガンダム ZZ	
ZZ ガンダム	全武器攻击力 +300
フルアーマーZZ ガンダム	全武器攻击力 +300
キュベレイ Mk－II（プル、プルツー机）	除射程 1 以外的全武器射程 +1
ネエル・アーガマ	使用战舰特殊芯片时的效果范围变为 2 倍

机动战士ガンダム 逆袭のシャア	
リ・ガズィ	可以抵挡一次致命伤害
νガンダム	除射程 1 以外的全武器射程 +1
サザビー	除射程 1 以外的全武器射程 +1
ラー・カイラム	使用战舰特殊芯片时的效果范围变为 2 倍

机动武斗传 G ガンダム	
シャイニングガンダム	全武器不会被对手切拂
ゴッドガンダム	全武器不会被对手切拂
ガンダムマックスター	特技“カウンター”的发动率 +15%
ドラゴンガンダム	全武器不会被对手切拂
ガンダムローズ	全武器可移动后使用
ボルトガンダム	所受伤害 –30%
ライジングガンダム	追加特殊机能“修理”
ガンダムシュピーゲル	特殊机能“分身”的发动率 +10%
ノーベルガンダム	机体可以飞空、武器的“空”地形适应变为 A
マスターガンダム	追加特殊机能“HP 回复（小）”
风云再起	强化芯片插槽数 +1

新机动战记ガンダムW 无尽的华尔兹	
ウイングゼロカスタム	特殊机能"ゼロシステム"发动的气力要求由130变为120
ガンダムデスサイズヘル	特殊机能"分身"的发动率+10%
ガンダムヘビーアームズ改	全武器的弹药数上升为1.5倍
ガンダムサンドロック改	追加特殊机能"EWAC(小)"
アルトロンガンダム	使用精神"自爆"后，机体HP残存量为1
トールギスIII	机体运动性+15
トーラス	追加特殊机能"修理"

无敌超人ザンボット3	
ザンボット3	追加最终招式"イオン炮"

无敌钢人ダイターン3	
ダイターン3	攻击后可以变形

魔神Z	
マジンガーZ	所受伤害-30%
ダイアナンA	修理的回复量变为2倍
ボスボロット	全武器的命中率+30%
ミネルバX	机体的"陆"、"海"、"宇"地形适应变为S

大魔神	
グレートマジンガー	所受伤害-30%
ビューナスA	修理的回复量变为2倍
量产型グレートマジンガー	所受伤害-30%

UFO机器グレンダイザー	
グレンダイザー	所受伤害-30%
ダブルスペイザー	机体和武器的"空"、"宇"地形适应变为S
マリンスペイザー	机体的"空"、"宇"地形适应变为A、机体和武器的"海"地形适应变为S
ドリルスペイザー	机体的"空"地形适应变为S、武器的"陆"地形适应变为S

超电磁侠系	
コン・バトラーV	追加特殊机能"ビームコート"
ケロット	可以换装为伪电磁侠V
ボルテスV	追加特殊机能"ビームコート"

原创机体	
ソウルゲイン	所受伤害-30%
アンジュルグ	射程1以外的全武器射程+1
ヴァイサーガ	特殊机能"分身"的发动几率+10%
アシュセイヴァー	可以飞空、武器的"空"地形适应变为A
ラーズアングリフ	全武器的弹药数上升为1.5倍

斗将ダイモス	
ダイモス	全武器追加"バリア貫通"特性
ガルバーFX II	"EWAC"机能的效果+15%

盖塔系	
ゲッター1	攻击后可以变形
ゲッター2	攻击后可以变形
ゲッター3	攻击后可以变形
テキサスマック	除射程1以外的武器射程+2
ゲッターQ	修理的回复量变为2倍
ゲッター1（单独一人驾驶时）	机体和武器的地形适应全部变为A
ゲッタードラゴン	攻击后可以变形
ゲッターライガー	攻击后可以变形
ゲッターポセイドン	攻击后可以变形
メカ蝴蝶鬼	追加特殊机能"分身"
メカ铁甲鬼	所受伤害-50%
ゲッタードラゴン（单独一人驾驶时）	机体和武器的地形适应全部变为A
真・ゲッター1	攻击后可以变形
真・ゲッター2	攻击后可以变形
真・ゲッター3	攻击后可以变形

机甲战记ドラグナー	
ドラグナー1型	格斗武器的攻击力+200
ドラグナー2型	射击武器的攻击力+200
ドラグナー3型	修理的回复量变为2倍
ドラグナー1型（L）	格斗武器的攻击力+200
ドラグナー2型（L）	射击武器的攻击力+200
ドラグナー3型（L）	修理的回复量变为2倍
ファルゲン・マッフ	全武器的攻击力+200

机动战舰NADESICO	
ナデシコ	"EWAC"机能的效果+15%
エステバリスアキト（OG/空战/炮战）	机体的"空"or"陆"or"海"or"宇"地形适应上升1阶段（因换装的不同而发生变化）
エステバリスガイ（OG/空战/炮战）	机体的"空"or"陆"or"海"or"宇"地形适应上升1阶段（因换装的不同而发生变化）
エステバリスリョーコ（OG/空战/炮战）	机体的"空"or"陆"or"海"or"宇"地形适应上升1阶段（因换装的不同而发生变化）
エステバリスヒカル（OG/空战/炮战）	机体的"空"or"陆"or"海"or"宇"地形适应上升1阶段（因换装的不同而发生变化）
エステバリスイズミ（OG/空战/炮战）	机体的"空"or"陆"or"海"or"宇"地形适应上升1阶段（因换装的不同而发生变化）
エステバリスアカツキ（OG/空战/炮战）	机体的"空"or"陆"or"海"or"宇"地形适应上升1阶段（因换装的不同而发生变化）
ダイテツジン	追加特殊机能"ボソンジャンプ"

PART④ 合体攻击

合体技是后期《机战》作品才加入的一个要素，因为有着华丽的表演效果和强大的威力，现在已成为"《机战》系列"里一个不可或缺的要素。本作相比GBA版虽没有新增的合体技，但降低了合体技的角色搭配要求，现在只要是同一个系列里的角色就能发动以下的合体技，这样一来玩家就不必老派固定的角色出战了。除此之外，原版中"基础武器攻击力×固定倍率＝合体技攻击力"的计算公式也被废除，这里的合体技仅仅可以看成是机体的追加招式，在进行武器改造时攻击力会一并上升，注意不同的机体合体技攻击力稍微会有所差别。



机甲战记系

技名	参与机体	满强化攻击力	必要气力	等级要求	射程	消费EN
Dフォーメーションアタック	ドラグナー1型（キャバリアー0型）、ドラグナー2型、ドラグナー3型	6900～7100	—	LV10	1～3	20
Dフォーメーションアタック	ドラグナー1～3型カスタム	7300～7500	—	LV10	1～3	30
恐怖のトリプルアタック	ドラグナー1型、ドラグナー2型、ドラグナー3型	7500～7700	110	LV15	1	30
恐怖のトリプルアタック	ドラグナー1～3型カスタム	7800～8000	110	LV15	1	40
ツインレーザーソード	ドラグナー1型カスタム、ファルゲン・マッフ	7300	—	—	1	10

盖塔系

技名	参与机体	满强化攻击力	必要气力	等级要求	射程	消费 EN
ツイントマホーク	ゲッター1、ゲッターQ、ゲッタードラゴン（任意两机）	5800～6800	—	LV20	1	20
ダブルゲッタービーム	ゲッター1、ゲッターQ、ゲッタードラゴン（任意两机）	7100～8100	—	LV15	1	60
トリプルゲッタービーム	ゲッター1、ゲッターQ、ゲッタードラゴン（得到真盖塔之前可以使用）	8200～9200	—	LV20	1	50
ストナーサンシャインスパーク	真・ゲッター1、ゲッタードラゴン	10600	120	LV25	1	200

魔神系

技名	参与机体	满强化攻击力	必要气力	等级要求	射程	消费 EN
ダブルマジンガーパンチ	マジンガーZ、グレートマジンガー、グレンダイザー、ミネルバX、量产型グレートマジンガー（任意两机）	6300～7300	—	LV10	1～3	20
トリプルマジンガーパンチ	マジンガーZ、グレートマジンガー、グレンダイザー	7100～7900	—	LV10	1～3	30
Dバーニングファイヤー	マジンガーZ、グレートマジンガー、ミネルバX、量产型グレートマジンガー（任意两机）	7200～8300	—	LV15	1	40
Dライトニングバスター	グレートマジンガー、量产型グレートマジンガー、グレンダイザー（任意两机）	7800～8600	120	LV15	1～3	60
マジンガートルネード	マジンガーZ、グレートマジンガー、グレンダイザー	8600～9400	—	LV25	1	50
ダブルマジンガーブレード	マジンガーZ、グレートマジンガー、量产型グレートマジンガー（任意两机）	6500～7300	—	LV10	1	10
デュアルミサイル	ダイアナンA、ビューナスA	7400	—	LV10	1～5	20

魔神＋盖塔系

技名	参与机体	满强化攻击力	必要气力	等级要求	射程	消费 EN
Fダイナミックスペシャル	マジンガーZ、グレートマジンガー、グレンダイザー、真・ゲッター1	10300	—	LV30	1	80

无敌钢人系

技名	参与机体	满强化攻击力	必要气力	等级要求	射程	消费 EN
コンビネーションブレード	ダイターン3、ザンボット3	6300	—	LV10	1	10
Sコンビネーションアタック	ダイターン3、ザンボット3	8800	120	LV15	1	70

电磁侠系

技名	参与机体	满强化攻击力	必要气力	等级要求	射程	消费 EN
超电磁スピンVの字斩り	ボルテスV、コンバトラーV	8700	130	LV20	1	110

G高达系

技名	参与机体	满强化攻击力	必要气力	等级要求	射程	消费 EN
シャッフル同盟拳	ゴッドガンダムH、ドラゴンガンダムS、ガンダムローズS、ボルトガンダムS、ガンダムマックスターS	10500～11300	130	—	1	140
ダブルゴッドフィンガー	ゴッドガンダムH、ノーベルガンダム	8300～9100	130	—	1	70
超级霸王电影弹	ゴッドガンダムH、マスターガンダムS	7400	130	—	1～3	60
爆热！究极拳	ゴッドガンダムH、マスターガンダムS	8300	130	—	1	70
究极石破天惊拳	ゴッドガンダムH、マスターガンダムS	8900	140	—	1～2	150
石破ラブラブ天惊拳	ゴッドガンダムH、ライジングガンダム	8900～9900	140	—	1	130

机动战舰系

技名	参与机体	满强化攻击力	必要气力	等级要求	射程	消费 EN
フォーメーションアタック	エステバリス・リョウコ、エステバリス・ヒカル、エステバリス・イズミ	7100	110	LV10	1～3	60
ダブルゲキガン・フレア	エステバリス・ガイ、エステバリス・アキト	7400	120	LV20	1	50

PART⑤ 机体改造继承

这里要特别说明一下盖塔（ゲッター），和其他继承改造的机体有所不同的是，流龙马等驾驶员在换乘新机体后，其原有机体还会保存在队伍中供其他驾驶员使用，因此在继承方面的设定为：当取得盖塔龙（ゲッタードラゴン）时，这部机体继承原盖塔的改造资料，此时原盖塔的改造等级全部清零；与此同理，真盖塔继承盖塔龙数据的同时也会让后者的改造等级全部清零。

ドラグナー1型（キャバリアー0型）→ドラグナー1型（L）→ドラグナー1型カスタム
ドラグナー2型→ドラグナー2型（L）→ドラグナー2型カスタム
ドラグナー3型→ドラグナー3型（L）→ドラグナー3型カスタム
アーガマ→ネエル・アーガマ→ラー・カイラム
ゲッター1/2/3→ゲッタードラゴン/ライガー/ポセイドン→真ゲッター1/2/3
シャイニングガンダム→ゴッドガンダム
ナデシコ→ナデシコ（Yユニット）
ガンダム试作一号机→ガンダム试作一号机Fb

《超级机器人大战A 携带版》全流程表

超级系（男）
- 第一话A 坠ちてきた男
- 第二话A 不协和音

超级系（女）
- 第一话B アンダーカバー
- 第二话B' チームワーク

→ 第三话A おまえの空手をみせてやれ/斗将ダイモス

真实系（男）
- 第一话C 异邦人

真实系（女）
- 第一话D スパイ

→ 第二话C 妹たちの战い/ギガノス包围网
→ 第三话B 二人だけの战争/异端の战士




共通路线第四话 「男らしく」でいこう/机动战舰ナデシコ
共通路线第五话 二人の舰长/ロンド・ベルVSナデシコ
共通路线第六话 去る者、追われる者/ロミオとジュリエット
共通路线第七话 热砂の攻防战/デザード ストーム
共通路线第八话 动き出す恶魔/シャッフルの纹章

分支1：宇宙路线
- 宇宙路线第九话 すれ违う宇宙/デラーズ・フリート
- 宇宙路线第十话 胜利者などいない战い/ザ・ウィナー
- 宇宙路线第十一话 恶梦の闪光/アトミック・バズーカ
- 宇宙路线第十二话 星の屑の记忆/スターダスト・メモリー

分支1：地上路线
- 地上路线第九话その名も、サンボット3/ザンボット・コンビネーション
- 地上路线第十话 舞えよ白鸟！ わが胸に/メカノイドのけ
- 地上路线第十一话 恐怖！ 无限机动炮/シークレット・ウエポン
- 地上路线第十二话 登场！ 究极のMA/精神コントロールシステム

共通路线第十三话 现れた「影」/シャドーミラー
共通路线第十四话 平和解放军/天才科学者アザムの挑战
共通路线第十五话 燃える友情/集う「G」
共通路线第十六话 操り人形たち/マリオネット

分支2：南原コネクション
第十七话A 见事！ケロット搅乱战术/フェイク

分支2：ビッグファルコン
第十七话B 父をもとめて/ボルテスVに命を悬けて

分支2：ギアナ高地
第十七话C 我が心、明镜止水/されどこの掌は烈火の如く

共通路线第十八话 锻えよ、胜つために/ネオホンコン、炎上
共通路线第十九话 胜利者たちの挽歌/魂の扉
共通路线第二十话 あの忘れえぬ日々/ツヴァイサーゲイン
共通路线第二十一话 决められた道をただ歩くよりも/ボソン・ジャンプ
共通路线第二十二话 「来访者」を守りぬけ？/イントルダー
共通路线第二十三话 「仆たちの战争」が始まる/正义と、爱と
共通路线第二十四话 梦色の追迹者/バーニング・ハート
共通路线第二十五话 星灯りの小夜曲/スターライト・セレナーデ




分支3：デビル机动要塞

第二十六话A 君を永远に爱しる マリーメイア

分支3：マリーメイア军

第二十六话B 永远への回归/リターン・トゥ・フォーエヴァー

共通路线第二十七话 あなたがいて、私がいる/エンドレス・ワルツ

共通路线第二十八话 それぞれの战う意味/ネオ・ジオン动乱

共通路线第二十九话 地底城强袭/地底城直上决战

共通路线第三十话 父と子の绊 /父よ、わが子よ

共通路线第三十一话 爱と勇气と力/变わりゆく心





分支4：木连路线

木连路线第三十二话 どこにでもある「正义」/ネゴシエーター

木连路线第三十三话 怒りの日轮/メカノイドの野望

木连路线第三十四话 宇宙の果てに消えるとも/ドン・サウザー

木连路线第三十五话 君らしく、夸らしく/ときにはもっと、私らしく

分支4：小バーム星路线

小巴姆星路线第三十二话 战士、再び/バイブレーション

小巴姆星路线第三十三话 怒る心に火をつけろ/エリカの决意

小巴姆星路线第三十四话 归れぬ道/タイムリミット

小巴姆星路线第三十五话 友と誓ったこの平和/すべてはバームの民のために

共通路线第三十六话 运命に向かう者たち/メン・オブ・デスティニー

共通路线第三十七话 真实の辉き/トゥルー・シャイニング

共通路线第三十八话 静寂の声/サイレント・ヴォイス

最终话 极めて近く、限りなく远い世界に



超级系路线

第1话A

坠ちてきた男

胜利条件	败北条件
1.敌全灭 2.デモニカ撤退	1.主人公被击坠

我方初期配置

主人公机、ダイアナンA、ボスボロット

敌方初期配置

デモニカ、ドカイダー×4、战斗兽ギラン×3

我方增援

增援A（第2回合）

マジンガーZ

增援B（第5回合）

グレートマジンガー、ビューナスA

敌方资料

机体	机师	HP	资金	掉落道具
战斗兽ギラン×4	AI	5000	1800	プロペラントタンク、ブースター
战斗兽ドカイダー	AI	5500	1900	射击值+5
要塞デモニカ（HP30%以下撤退）	暗黑大将军	27700	7000	ガンファイト+1



攻略要点

为了调查坠落地球不明物体的而出发弓静文和波士，在坠落地点遇到了谜之驾驶员阿克塞尔。就在这时，暗黑大将军率领战斗兽军团登场，三人协手与其展开对抗。

战斗开始后往北移动与甲儿汇合，第5回合铁也等人也会出现在相同的地点。战斗时多利用地形来降低伤害，修理机注意及时跟进修复。要击坠暗黑大将军必须让主角提升一级，这样他可以学会“援护攻击”技能，之后再配合铁也的最终技“グレートブースター”即可轻松击落对方。

超级系路线

第1话B　アンダーカバー

胜利条件	败北条件
1.敌全灭 2.击坠メカ要塞鬼	1.主人公被击坠

我方初期配置

主人公机、ゲッター1

敌方初期配置

メカ要塞鬼、メカ白骨鬼、メカ角面鬼×4

敌方资料

机体	机师	HP	资金	掉落道具
メカ角面鬼×4	AI	6100	2000	射击值+5、プロペラントタンク
メカ白骨鬼×1	白骨鬼	6700	2100	ブースター
メカ要塞鬼×1（HP30%以下撤退）	ヒドラー	23700	6000	ガンファイト+1



攻略要点

拉米娅在执行某个任务时受到异星人的攻击，被迫降落地球，其实她是被百鬼帝国的ヒドラー元帅发现并被袭击了。此时，盖塔队作为救援登场，拉米娅与救援队一起开始迎击百鬼帝国。

本关只有主角和盖塔两部机体可以使用，将盖塔变形为2号和主人公一起利用森林地形来作战，杂兵可以考虑交给主人公来击坠以提升等级和气力。对付BOSS要塞鬼时用援护攻击能很轻松地将其击毁。

真实系路线

第1话C　异邦人

胜利条件	败北条件
1.敌全灭	1.主角机被击坠 2.我方战舰被击坠

我方初期配置

主角机、キャバリアー0型、ドラグナー2型、ドラグナー3型

敌方初期配置

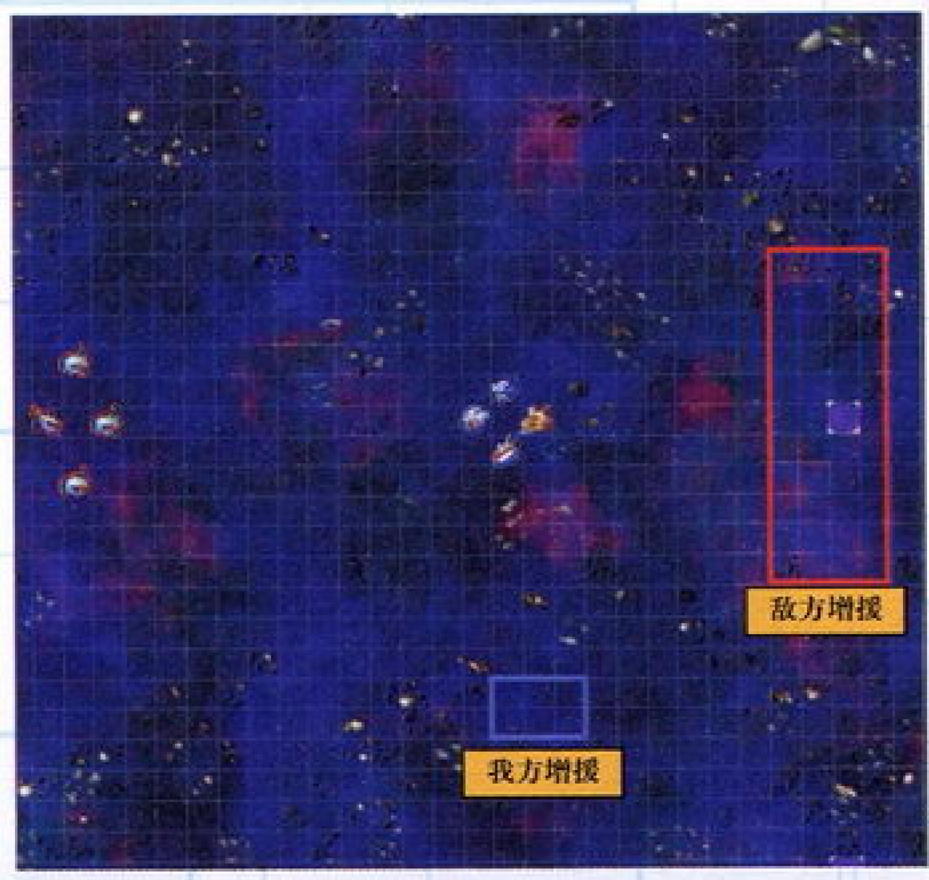
ファルゲン・マッフ、ゲルフ・マッフ×3

我方增援

ガンダム、アーガマ、トーラス

敌方增援

ゲバイ・マッフ×2、ドラウ×6



敌方资料

机体	机师	HP	资金	掉落道具
ゲルフ・マッフ×3	ダン、ウェルナー、カール	4300	3000	マグネットコーティング、リペアキット、射击值+5
ファルゲン・マッフ×1（HP30%以下撤退）	マイヨ	8200	5000	ガンファイト+1
ゲバイ・マッフ×2	ギガノス兵	4700	1800	—
ドラウ×6	ギガノス兵	4300	1500	—

攻略要点

被基加罗斯帝国追击的龙骑小队与失忆的阿克塞尔意外相遇，敌人以为阿克塞尔是键的同伙所以也对他发起了攻击，阿克塞尔只好被破反击。

龙骑小队的0号机和3号机都有“EWAC”能力，处于效果范围内的机体命中率和回避率会大幅上升，所以行动时要尽量集中在一起，但要注意敌人会专挑我方弱的机体打，3号机最好不要太靠前。第3回合敌人增援会出现在地图所示的红色位置登场，不过这时我方的增援也在蓝色位置出现，阿姆罗配合集中对付杂兵基本没有太大的问题。另外苍鹰会在自己的机体HP低于30%的时候带着他的部队撤退，应该留到最后击落。

真实系路线

第1话D　スパイ

胜利条件	败北条件
1.敌全灭	1.主角机被击坠 2.我方战舰被击坠

我方初期配置

主角机、キャバリアー0型、ドラグナー2型、ドラグナー3型

敌方初期配置

ファルゲン・マッフ、ゲルフ・マッフ×3

我方增援（第3回合）

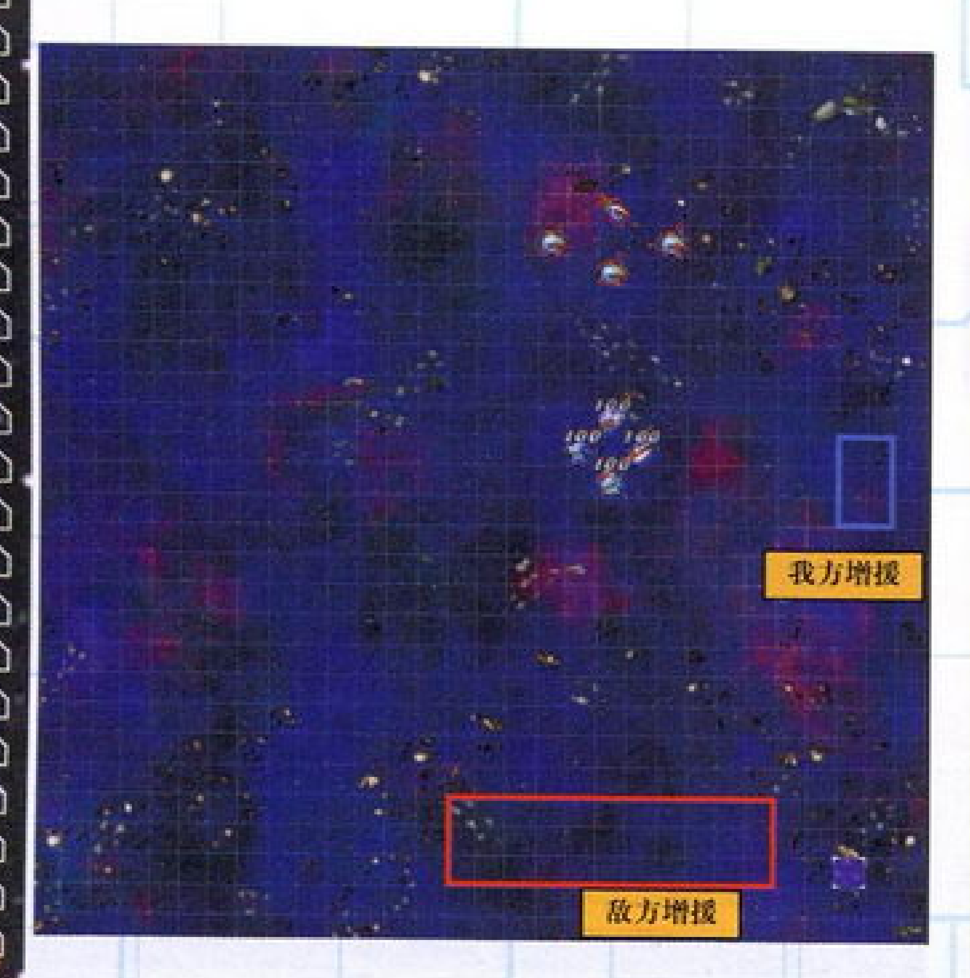
ガンダム、アーガマ、トーラス

敌方增援（第3回合）

ゲバイ・マッフ×2、ドラウ×6

敌方资料

机体	机师	HP	资金	掉落道具
ゲルフ・マッフ×3	カール、ダン、ウェルナー	4300	3000	マグネットコーティング、リペアキット、射击值+5
ファルゲン・マッフ×1（HP30%以下撤退）	マイヨ	8200	5000	ガンファイト+1
ゲバイ・マッフ×2	ギガノス兵	4700	1800	—
ドラウ×6	ギガノス兵	4300	1500	—



攻略要点

正在进行侦察任务的拉米娅不小心在龙骑小队和苍鹰部队的交战中暴露了自己的行踪，误打误撞下还被健认为是自己人，为了不节外生枝拉米娅只好暂时加入健一行人的队伍。

利用“EWAC”能力，在加上陨石地带的回避率加成，敌人的命中率基本都在10%左右。不想让苍鹰逃跑的话，可以先将他的HP削减到2500左右，再用健的格斗武器配合主角的援护攻击就能把他打倒。第3回合敌方和我方援军同时登场，前期关卡没有强力机体的时候，与敌军正面交锋时应多利用主角的攻击来削减杂兵机体的HP，等HP不多了其他机体再上去捡漏。

超级系路线 第2话A 不协和音

胜利条件	败北条件
1.敌全灭	1.我方全灭 2.敌人侵入科学要塞研究所

我方初期配置

主人公机、マジンガーZ、ダイアナンA、ボスボロット、グレートマジンガー、ビューナスA

敌方初期配置

マグマ兽グレートⅠ、要塞デモニカ、メカ白骨鬼、メカ要塞鬼、メカ蝴蝶鬼、メカ铁甲鬼、战斗兽ドカイダー×2、ギラン×2、メカ角面鬼×2

我方增援（第3回合）

ゲッター1、テキサスマック

敌方资料

机体	机师	HP	资金	掉落道具
战斗兽ドカイダー×2	AI	5500	1900	—
战斗兽ギラン×4	AI	5000	1800	リペアキット
メカ白骨鬼	白骨鬼	6700	2100	プロペラントタンク
メカ铁甲鬼	铁甲鬼	5500	3500	命中值+5
メカ蝴蝶鬼	蝴蝶鬼	5300	3400	カートリッジ
マグマ兽グレートⅠ（HP30%以下撤退）	ダンゲル	24200	6000	チョバムアーマー
メカ要塞鬼（HP30%以下撤退）	ヒドラー	23700	6000	格斗值+5
要塞デモニカ（HP30%以下撤退）	暗黑大将军	27700	7000	インファイト+1



攻略要点

经过诊断，主角是因为脑部受到严重撞击而失去记忆的，但是他对目前的一些东西还存在着微弱的印象，于是决定和甲儿一起去与朗德·贝尔队会合，正准备出发前百鬼帝国来袭。

敌人会积极地向研究所移动，因此包括铁也在内的人员一开始就要往回撤。第三回合龙马和德克萨斯牛仔在地图下方增援，由于敌人已经往研究所方向前进，此时不用担心他们的安危，赶紧去和大部队人员汇合吧。本关的几个BOSS依旧会在体力不足时撤退，活用主角和铁也的援护攻击来将对方击落。

超级系路线 第2话B チームワーク

胜利条件	败北条件
1.敌全灭	1.我方全灭 2.敌人侵入早乙女研究所

我方初期配置

主人公机、ゲッター1、テキサスマック

敌方初期配置

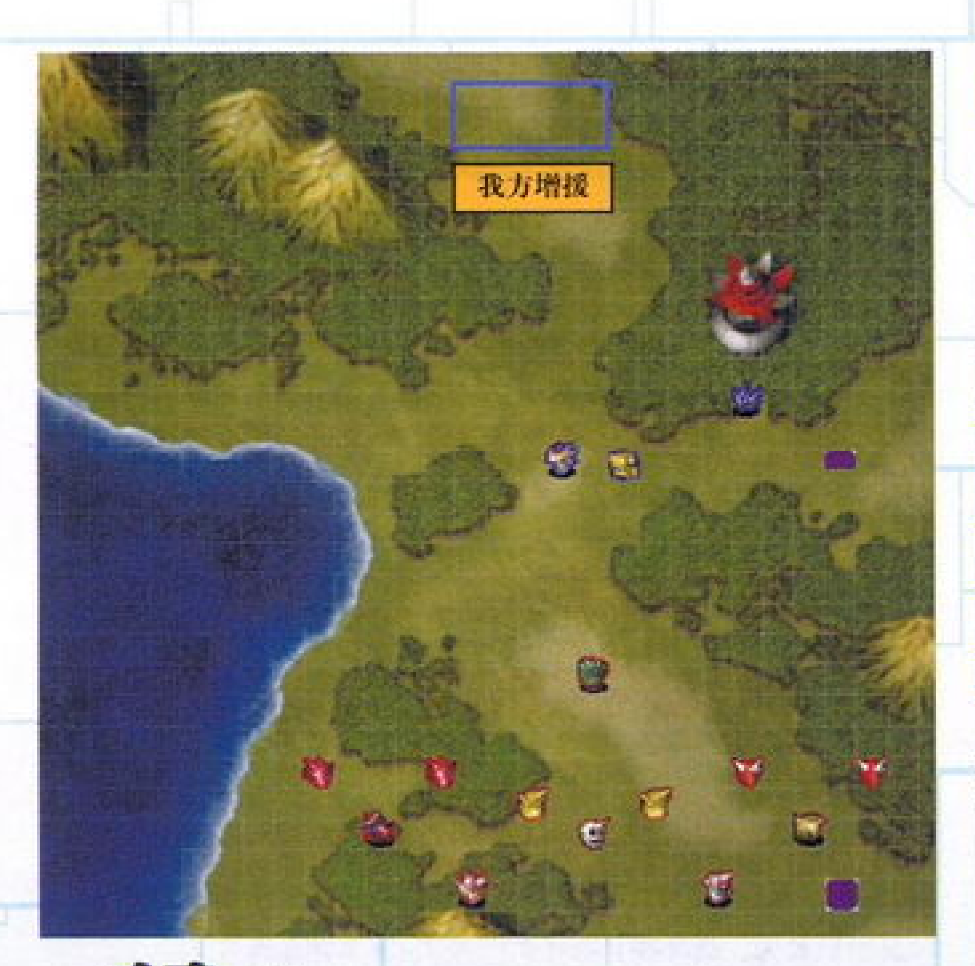
マグマ兽グレートⅠ、要塞デモニカ、メカ白骨鬼、メカ要塞鬼、メカ蝴蝶鬼、メカ铁甲鬼、战斗兽ギラン×2、ドカイダー×2、メカ角面鬼×2

我方增援（第3回合）

グレートマジンガー、マジンガーZ、ビューナスA、ダイアナンA、ボスボロット

敌方资料

机体	机师	HP	资金	掉落道具
战斗兽ギラン×2	AI	5000	1800	リペアキット
战斗兽ドカイダー×2	AI	5500	1900	—
メカ角面鬼×2	AI	6100	2000	—
メカ蝴蝶鬼×1	蝴蝶鬼	5300	3400	カートリッジ
メカ白骨鬼×1	白骨鬼	6700	2100	プロペラントタンク
メカ铁甲鬼×1	铁甲鬼	5500	3500	命中值+5
メカ要塞鬼×1（HP30%以下撤退）	ヒドラー	23700	6000	格斗值+5
マグマ兽グレートⅠ（HP30%以下撤退）	ダンゲル	24200	6000	チョバムアーマー
要塞デモニカ×1（HP30%以下撤退）	暗黑大将军	27700	7000	インファイト+1



攻略要点

盖塔队要去与朗德·贝尔队会合，女主角也决定同行，这时候德克萨斯牛仔前来向盖塔队挑战。训练中，百鬼帝国的部队来袭，大家匆忙迎战。

战斗开始时盖塔队和德克萨斯牛仔由于训练而双双处于负伤状态，要全力赶回早乙女研究所利用地形进行回复。另外，敌BOSSダンゲル会迅速向我军靠拢，索性将主角也移动回研究所，直接在那里进行防卫战比较轻松。第三回合魔神小队登场，操纵他们全部移动至研究所战斗。另外，敌方三位BOSSダンゲル、暗黑大将军和ヒドラ一的HP在30%以下都会撤退，注意活用援护攻击将目标击坠。

真实系路线 第2话C 妹たちの战い／ギガノス包围网

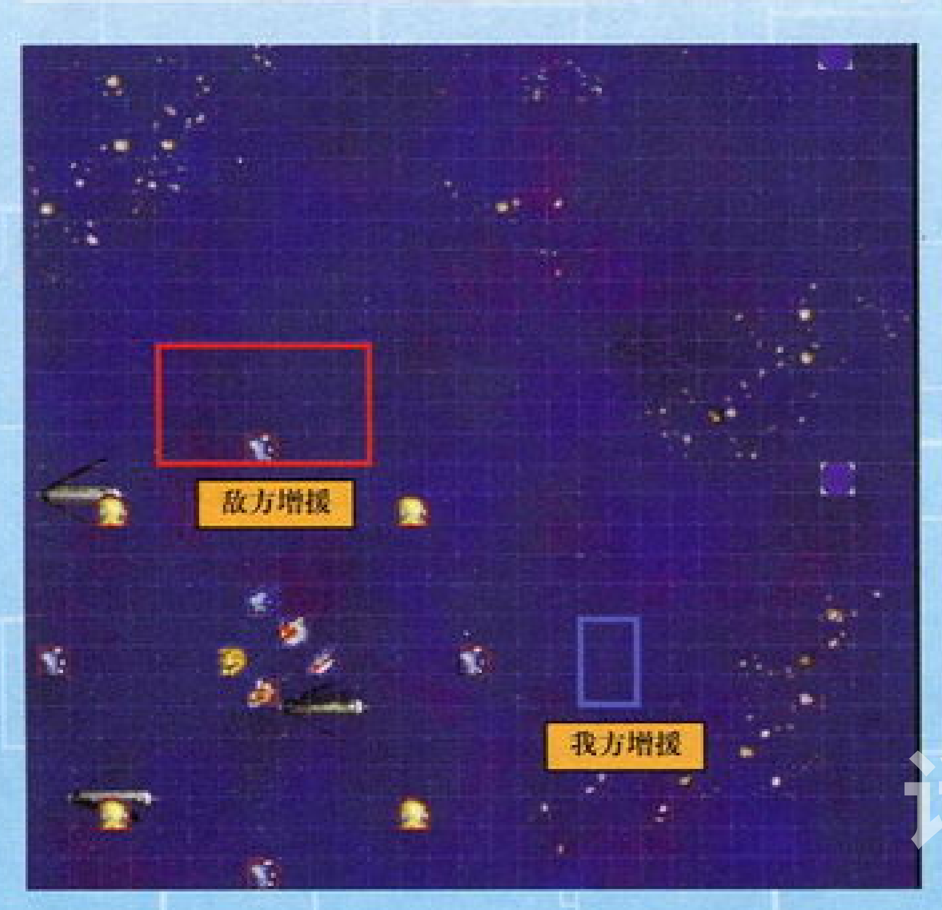
胜利条件	败北条件
1.敌全灭	1.主角机被击坠 2.我方战舰被击坠

我方初期配置

主角机、ドラグナー1型、ドラグナー2型、ドラグナー3型、メタス

敌方初期配置

ゲバイ・マッフ×4、ドラウ×4



我方增援（第3回合）

ガンダム、アーガマ、トーラス

敌方增援（第2回合）

ファルゲン・マッフ、ゲルフ・マッフ×3、ドラウ×2

敌方资料

机体	机师	HP	资金	掉落道具
ゲルフ・マッフ×3	ダン、ウェルナー、カール	4300	3000	命中值+5、ブースター、格斗值+5
ファルゲン・マッフ×1（HP30%以下撤退）	マイヨ	8200	5000	インファイト+1
ゲバイ・マッフ×4	ギガノス兵	4700	1800	プロペラントタンク、リペアキット、カートリッジ
ドラウ×6	ギガノス兵	4300	1500	—

攻略要点

遇到了朗德·贝尔队的龙骑小队道出了事情的原委，原来他们是从一艘叫做艾塔波号的运输船上逃出来的，现在船上还有大量平民被基加罗斯帝国控制着。健请求布莱德舰长同去营救，不过一向稳重的诺恩特尉却提出交给别的部队处理，现在朗德·贝尔队的当务之急是马上降落地球。看到舰长不肯协助，一气之下健他们决定瞒着舰长自己去救人。

本话一开始我方部队就面临着被敌人包围的局面，不过敌人并不会一口气攻过来，我们可以配合殖民星的回复效果逐个击破。两个回合后敌方增援会在地图红色位置出现，这时我方不可贸然上前，最好等到第3回合后我方增援出现后，以数量的优势压上去。另外这关的苍鹰也要留到最后击破。

超级系路线 第3话A お前の空手をみせてやれ／斗将ダイモス

胜利条件	败北条件
1.敌方全灭	1.我方全灭 2.敌方入侵基地 3.斗将ダイモス被击坠

我方初期配置

ダイモス、ガルバーFX Ⅱ

敌方初期配置

ガルンロール、战斗ロボ・ダリ×6、战斗ロボ・ズバンザー×8

我方增援（第2回合）

主人公机、ゲッター1、マジンガーZ、テキサスマック、ダイアナンA、ボスボロット



敌方资料

机体	机师	HP	资金	掉落道具
战斗ロボ・ズバンザー×8	AI	4000	1800	—
战斗ロボ・ダリ×4	AI	7300	2300	プロペラントタンク、マグネットコーティング
战斗ロボ・ダリ	バルバス	9300	2500	射击值+5
战斗ロボ・ダリ	ライザ	9300	2500	防尘装置
ガルンロール（HP30%以下撤退）	リヒテル	29700	7000	SP+5

攻略要点

甲儿等人收到一矢的求救信号，得知他们的基地正被巴姆星人袭击，情况比较凶险。众人的营救行动立即展开。

战斗开始时戴莫斯处于敌人的包围圈，第一回合选择降落并移动到下方的森林里，面对对方的攻击可根据情况选择防御指令来减少伤害；第二回合飞空突破敌方包围并全力往下方的基地移动。当我方增援抵达后战斗难度骤然降低，注意平时多让一矢提升气力，最后用“必杀烈风正拳突き”配合主角等人的援护攻击做掉BOSS。

真实系路线 第3话B 二人だけの战争／异端の战士

胜利条件	败北条件
1.敌全灭	1.我方战舰被击坠

我方初期配置

ガンダムEz−8、自选机体×7

敌方初期配置

アプサラス、グフカスタム×2、ドムⅡ×3、ザクⅡ×8

敌方资料

机体	机师	HP	资金	掉落道具
グフカスタム	ランバ・ラル	10100	2000	チョバムアーマー
ドムⅡ×3	ガイア、オルテガ、マッシュ	9200	2300	射击值+5、SP+5、防尘装置
ザクⅡ×8	ジオン兵	4100	1600	プロペラントタンク



攻略要点

刚降落地球不久的朗德·贝尔队马上就收到了地球联邦军部队的救援邀请，到达指定地点后发现只有友军机体和敌机各一台，不过刚想靠近的时候吉翁军的救援部队也赶到了，战事一触即发。

因为西罗驾驶的高达Ez−8离我方大部队较远，如果不马上汇合过不久他就会遭到敌军的围攻。目前我方大部分机体都不会飞，所以想快速接近高达Ez−8的话建议搭乘母舰再使用加速一口气冲上去。战斗开始不久诺利斯就会带着爱娜撤退，我们只要清理剩余的敌兵就可以过关。注意敌军中的黑色三连星会使用强力的合体攻击，所以一定集中打破其中的一架以破坏他们的组合，那样剩下的两架也就不难对付了。

共通路线 第4话 「男らしく」でいこう／机动战舰ナデシコ

胜利条件	败北条件
1.敌方全灭	1.我方全灭 2.敌方入侵基地

我方初期配置

主人公机、ゲッター1、テキサスマック、ダイモス、ガルバーFXⅡ、ダイアナンA、ボスボロット、マジンガーZ

敌方初期配置

ファルゲン・マッフ、ゲバイ×2、ドラウ×6

我方增援

（第4回合）ドラグナー1型～3型、ガンダム、ガンダムEz−8、メタス、トーラス、アーガマ、エステバリス陆战アキト（NPC）

敌方增援

（第4回合）マグマ兽ダークロン、要塞デモニカ、メカ要塞鬼、メカ白骨鬼、战斗兽ドカイダー×2、メカ角面鬼×2

敌方资料

机体	机师	HP	资金	掉落道具
ドラウ×6	ギガノス兵	4500	1500	—
ゲバイ×2	ギガノス兵	4900	1800	シールド防御+1
ファルゲン・マッフ（HP50%以下撤退）	マイヨ	8400	5000	ガンファイト+1
战斗兽ドカイダ×2	AI	5700	1900	プロペラントタンク
メカ角面鬼×2	AI	6300	2000	カートリッジ、リペアキット
メカ白骨鬼	白骨鬼	6900	2100	インファイト+1
メカ要塞鬼×1（HP30%以下撤退）	ヒドラー	23900	6000	格斗值+5
マグマ兽ダークロン（HP30%以下撤退）	ワルキメデス	28700	7000	メガブースター
要塞デモニカ（HP30%以下撤退）	暗黑大将军	27900	7000	高性能レーダー



攻略要点

击败巴姆星人后，从三轮长官那里得到消息，内鲁加尔（ネルガル）重工开发出一艘名为抚子的新型战舰。朗德·贝尔军准备前往目的地一探究竟，不料到达工厂时却发现巴姆星人也来到这里准备夺取战舰，一场恶战在所难免。

敌军需要三个回合才能到达基地，这使得我军有充分的时间在基地前筑起防卫线。一般来说，在双方援军登场之前将初期除マイヨ以外的敌人全部消灭并不算困难。

双方援军登场后会稍微麻烦一点，这主要是因为NPC角色アキト会从第6回合开始不分敌目标强弱地发起攻击，一旦其被击坠就会导致GAME OVER，最要命的是他并不能接受我军对其进行的任何回复工作。为了保护NPC不被击坠，开始就将战线有意识地往左上方移动会比较有利。至于下方的残军マイヨ就交给我方增援角色去对付即可。另外，几个BOSS角色体力不足时都会撤退，多用超级系角色配合援护攻击来将他们一一击坠（龙崎一矢LV10就能学会“热血”，加之其必杀技本身攻击力就高，在前期非常好用）。

共通路线 第5话 二人の舰长／ロンド・ベルVSナデシコ

胜利条件	败北条件
1.敌方全灭	1.我方战舰被击坠

我方初期配置

シャイニングガンダム、アーガマ、自选机体×14

敌方初期配置

デビルガンダム、ヤクト・ゲルフ・マッフ、レビ・ゲルフ・マッフ、ゲルフ・マッフ、ゲバイ・マッフ×6、ズワイ×6

敌方资料

机体	机师	HP	资金	掉落道具
ズワイ×6	ギガノス兵	5000	2300	防御值+5、スクリューモジュール
ゲバイ・マッフ×6	ギガノス兵	4900	1800	プロペラントタンク、リペアキット、カートリッジ
ゲルフ・マッフ	ダン	4500	3000	SP+5
ヤクト・ゲルフ・マッフ	ウェルナー	4800	3000	底力+1
レビ・ゲルフ・マッフ	カール	4300	3000	フライトモジュール
デビルガンダム（HP30%以下撤退）	キョウジ	50000	6000	格斗值+10



攻略要点

抚子在上章末尾剧情中展现的惊人破坏力令在场的众人都感到吃惊，布莱德舰长想了解对方的行程计划并希望抚子能加入朗德·贝尔队，驾驶抚子的尤莉嘉舰长透露他们接下来的目的地是火星，完全没有加入的打算。在无奈之下布莱德舰长不得不以武力相向，不过本方母舰发射出的粒子炮却被对方的防护罩轻易屏蔽，正当大家感叹抚子如此之强大时，恶魔高达突然出现，并向两艘战舰发动攻击，抚子受创后立即撤退，而アーガマ受到重创后无法行动。这时追赶恶魔高达的多蒙以及基加罗斯军也都赶来，一场混战就此拉开。

アーガマ战舰因受到恶魔高达的攻击HP仅剩余一半且在本话中无法移动，要注意保护。敌人在关卡开始虽然对我军形成包围之势，不过实力并不强，用高回避角色去削弱对方实力吧！本关的难点在于如何将恶魔高达击坠，由于这家伙的HP由原版的20000猛然提升到50000，玩家必须保证最后一击要对其造成15000以上的伤害才能成功将其消灭，让一矢加热血再配合援护攻击去实现吧，平时留意多让他提升气力。

共通路线 第6话 去る者、追われる者／ロミオとジュリエット

胜利条件	败北条件
1.敌方全灭	1.我方全灭／我方战舰被击坠（夏亚等人登场后） 2.敌人侵入基地

我方初期配置

主角机、ドラグナー1型、ドラグナー2型、ドラグナー3型、ゲッター1、マジンガーZ、ダイモス、ジム・カスタム

我方增援（初期敌人全灭后）

ガンダム、ガンダムEz-8、ガンダム试作1号机、アーガマ、自选机体×4

敌方初期配置

ガルンロール、战斗ロボ・ダリ×3、战斗ロボ・ズバンザー×4

敌方增援A（第2回合）

战斗ロボ・ダリ×2、战斗ロボ・ズバンザー×2

敌方增援B（初期敌人全灭后）

ガンダム试作2号机、シャア专用ゲルググ、アプサリス、グフカスタム×2、ドムII×3、ザクII×4

敌方资料

机体	机师	HP	资金	掉落道具
战斗ロボ・ズバンザー×6	AI	4200	1800	—
战斗ロボ・ダリ×4	AI	7500	2300	アポジモーター
战斗ロボ・ダリ	ライザ	9500	2500	回避值+5
ガルンロール（HP30%以下撤退）	リヒテル	29900	7000	インファイト+1
ザクII×4	ジオン兵	4500	1600	—
アプサリス	アイナ	5700	4000	シャッフルの纹章
グフカスタム	ランバ・ラル	9800	2000	リペアキット
グフカスタム	ノリス	9800	2000	プロペラントタンク
ドムII	ガイア	9400	2300	大型ジェネレーター
ドムII	オルテガ	9400	2300	チョバムアーマー
ドムII	マッシュ	9400	2300	マグネットコーティング
シャア专用ゲルググ（HP30%以下撤退）	シャア	6200	4000	援护攻击+1
ガンダム试作2号机（HP30%以下撤退）	ガトー	15800	5000	切り拂い+1



攻略要点

朗德·贝尔队的战舰因为在之前战斗中受到重创，布莱德决定全军前往多林顿（トリントン）基地进行修复和物资补给。而巴姆星人也收到线报朗德·贝尔队会在此地，于是便派出大军，双方的战斗又一次开始。

由于第二回合敌方在地图左下角会出现增援，因此最初采用主力部队迎击右上角的敌人，其余单位迎击敌增援的战术。注意敌增援出现时会发生剧情，龙崎一矢因为艾莉嘉（エリカ）被敌方带走一事而大受打击，气力-30。

考虑到リヒテル会撤退，用甲儿的必杀技"大车轮ロケ

ットパンチ”配合援护攻击来击落对方比较方便。注意为了迎接之后出现的吉翁军，在全灭巴姆星人之时最好将部队集中在基地的左侧。

击退巴姆星人后，吉翁军的卡多（ガトー）与夏亚（シャア）潜入基地内将装备有核弹兵器的高达试作二号机盗出，随即他们的援军到达，战斗再次拉开。

卡多与夏亚会全力向左上方撤退，因此要摆好阵势堵住他们的退路。此二人的回避能力很强，要想击落对方的话必须活用精神和EWAC的支援效果。最后要小心爱娜（アイナ）的直线地图炮，真实系角色被命中的话基本就挂了。另外，要想收得此人需先让西罗对其进行说得，然后留到最后击落，这样可以使机体和机师都加入。

共通路线 第7话 热砂の攻防战／デザート・ストーム

胜利条件	败北条件
1.敌方全灭	1.我方战舰被击坠

我方初期配置

主角机、ドラグナー1型、ドラグナー2型、ドラグナー3型、ダイモス、ガンダムEz-8

我方增援（第二回合或夏亚等人撤退后）

アーガマ、自选机体×8

敌方初期配置

ガンダム试作2号机、シャア专用ゲルググ、アプサラス×2、グフカスタム×2、ドムII×3、ザクII×9

敌方增援（夏亚等人撤退后）

マグマ兽ダークロン、マグマ兽グレートI、要塞デモニカ、メカ要塞鬼、ゲッター-Q、ミネルバX、メカ角面鬼×2、战斗兽ドカイダー×2

敌方资料

机体	机师	HP	资金	掉落道具
ザクII×8	ジオン兵	4500	1600	—
ザクII	ビッター	4900	2000	マグネットコーティング
战斗兽ドカイダー×2	AI	6100	1900	—
メカ角面鬼×2	AI	6700	2000	プロペラントタンク
ミネルバX	AI	5000	2800	—
ゲッター-Q	ミユキ	4500	3000	デュアルセンサー
グフカスタム	ランバ・ラル	9800	2000	ビームコーティング
グフカスタム	ノリス	9800	2000	—
ドムII (HP30%以下撤退)	ガイア	9400	2300	ブースター
ドムII (HP30%以下撤退)	オルテガ	9400	2300	マグネットコーティング
ドムII (HP30%以下撤退)	マッシュ	9400	2300	チョバムアーマー
シャア专用ゲルググ (HP30%以下撤退)	シャア	6200	4000	技量值+5
ガンダム试作2号机 (HP30%以下撤退)	ガトー	15800	5000	インファイト+1
アプサリス	アイナ	5700	4000	EWAC装置
アプサリス (HP30%以下撤退)	ギニアス	21000	4000	ジャマー
メカ要塞鬼 (HP30%以下撤退)	ヒドラー	24100	6000	リペアキット
マグマ兽ダークロン (HP30%以下撤退)	ワルキメデス	29100	7000	底力+1
マグマ兽グレートI (HP30%以下撤退)	ダンゲル	24100	6000	カートリッジ
マグマ兽ダークロン (HP30%以下撤退)	暗黑大将军	28100	7000	火星井

攻略要点

为了夺回被吉翁军夺走的ガンダム试作二号机，主角与龙骑小队等先头部队在沙漠中终于追上了夏亚等人。

战斗开始时与夏亚等人相隔很近，不过一旦将夏亚、卡多或者黑色三连星里任意一人的HP削弱至30%以下或击落，这五人中剩余的都会撤退，因此选择一个击落吧，推荐攻击夏亚，这样可以得到他舍弃的座机“シャア专用ゲルググ”。



吉翁部队撤离后，百鬼帝国部队出现在地图左下方，而卡缪（カミーユ）也会驾驶着高达MK-II出现在左上方的敌人基地内。接下来就是重点的几个角色说得加入：驾驶着盖塔Q的“ミユキ”必须要盖塔以3种形态分别与她战斗一次发生对话，最后再变回一号机用流龙马说得，好在她会主动攻击盖塔，因此连续防御即可；ミネルバX由甲儿说得后会变成NPC，建议留在最后来进行说得，这里要说明的是，如果在甲儿说得ミネルバX之前暗黑大将军已经被击坠，那么ミネルバX就会自爆（之后甲儿气力+10），因此一定要赶在这之前说得；爱娜方面如果在前一话已经由西罗说得一次的话，这里只需将其击坠就可令她加入，特别提醒一下，如果把爱娜留在最后击坠的话还能得到她的机体“アプサリス”。

共通路线 第8话 动き出す悪魔／シャッフルの纹章

胜利条件	败北条件
1.敌方全灭	1.我方战舰被击坠
2.经过8个回合	2.敌人侵入基地内

我方初期配置

ドラグナー1型、ドラグナー2型、ドラグナー3型、ゲッター1、テキサスマック、ゲッター-Q、シャイニングガンダム、アーガマ

我方增援A（母舰升空后）

ガンダムシュピーゲル

我方增援B（シュバルツ出现的下回合）

ガンダムマックスター、ガンダムローズ、ドラゴンガンダム、ボルトガンダム

敌方初期配置

デビルガンダム、デスアーミー×15

敌方增援（母舰升空后）

マスターガンダムS（风云）、デビルガンダム、ゲイザム、スタークゲバイ、スタークガンドーラ、スタークダウツエン、スタークダイン、ヤクト・ゲルフ、レビ・ゲルフ、ゲルフ、ガンドーラ×6

敌方资料

机体	机师	HP	资金	掉落道具
デビルガンダム	キョウジ	50200	6000	アルティメット细胞
デビルガンダム (HP30%以下撤退)	キョウジ	50200	6000	ブースター
マスターガンダムS (风云)	东方不败	10000	3500	—
マスターガンダムS (HP30%以下撤退)	东方不败	9500	11000	バイオセンサー
ダイザム	ダン・ジェム	27900	4500	フライトモジュール
スタークダバイ	ゴル	11600	4000	プロペラントタンク
スタークガンドーラ	ガナン	11000	4200	リペアキット
スタークダウッェン	ジン	10500	4100	カートリッジ
スタークダイン	ミン	11300	4300	火星丼
ヤクト・ゲルフ・マッフ	ウェルナー	5000	3000	—
レビ・ゲルフ・マッフ	カール	4500	3000	—
ゲルフ・マッフ	ダン	4700	3000	—
ガンドーラ×6	ギガノス兵	5300	2200	—



攻略要点

为了继续追击夺走ガンダム试作二号机的卡多等人，布莱德决定前往宇宙，但就在亚加玛发射前的紧要关头，恶魔高达再次出现对朗德·贝尔队进行阻挠。

关卡开始之初出现分支，第一是随亚加玛战舰去宇宙追击夏亚，这样本关只需要将恶魔高达和杂兵清理干净就可以过关；第二项是与留守地球的同伴一起阻止恶魔高达，这里的攻略主要讲解地面路线部分。

成功击坠恶魔高达或者坚持到第8回合，母舰就会升空，之后战斗继续。击坠恶魔高达的情况下它会在地图的右上角再次复活，同时东方不败也会在地图的左上方登场，另外还有基加罗斯帝国的部队也赶来凑热闹。我方援军方面，镜高达会在基地上方出现，而下一回合扑克同盟的4部高达也会在基地下方登场。虽然以少敌多，但敌人会自己送上门，我们只要利用基地的地形优势展开反击就好。注意击破恶魔高达会导致敌军全军撤退，所以一定要留到最后再击破。

宇宙路线 第9话 すれ违う宇宙/デラーズフリート

胜利条件	败北条件
1.敌方全灭	1.我方战舰被击坠

我方初期配置

主人公机、ジム・カスタム、フルアーマーガンダム/Gアーマーガンダム、アーガマ、自选机体×9

敌方初期配置

グワデン、ドムⅡ×7、ゲルググ・M×3、ザクⅡ×6

敌方增援（第三回合）

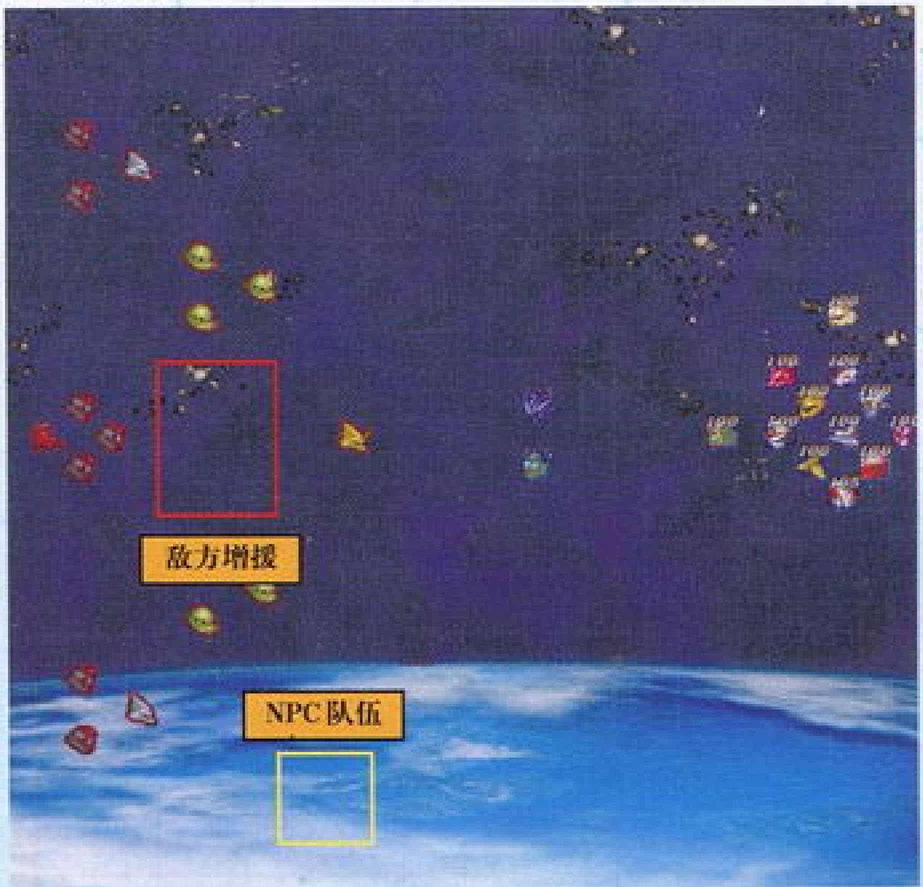
ジオング、ガンダム试作2号机、エルメス

NPC队伍（第三回合）

ナデシコ、エステバリス・ガイ、エステバリス・アキト

敌方资料

机体	机师	HP	资金	掉落道具
ザクⅡ×6	ジオン兵	4700	1600	フライトモジュール
ゲルググ・M×2	ジオン兵	8300	2400	—
ドムⅡ×4	ジオン兵	9200	2400	—
ゲルググ・M	シーマ	12000	3000	ガンファイト+1
ガンダム试作2号机 (HP30%以下撤退)	ガトー	16000	5000	底力+1
ドムⅡ	ガイア	9600	2300	カートリッジ
ドムⅡ	オルテガ	9600	2300	アポジモーター
ドムⅡ	マッシュ	10100	2300	チョバムアーマー
エルメス	ララァ	8800	4200	SP+10
ジオング (HP30%以下撤退)	シャア	19700	6000	射击值+10
グワデン (HP30%以下撤退)	デラーズ	39000	11000	—



攻略要点

到达宇宙的众人纷纷给自己的机体改装，但科却因为自己的爱机"高达试作1号机"不能改装成宇宙型而烦恼不已，而在随后开始的战斗中，科强行驾驶着没有经过改装的"高达试作1号机"出战，结果被希玛（シーマ）大败，好在被主角等人及时救下，紧接着战斗正式拉开。

战斗开始后阿姆罗等强力NT角色要迅速消灭敌阵前的角色，因为到了第三回合抚子会在地图下方出现并一路往上移动，他们的登场会招来敌方夏亚、卡多以及拉拉（ララァ）三人加入战斗。由于抚子所穿越的正是敌我双方交战最激烈的区域，因此会遭受猛烈的攻击。倘若抚子或アキト机体的HP降至30%以下会发生凯因保护同伴而死亡的事件（以后无法加入），因此这场战斗的重点就是保护"无脑"的抚子小队。另外，无论是凯死亡还是抚子成功移动到地图上方，敌军都会全军退却，游戏一周目时想在限定回合内全灭对方是件很困难的事，不要太过勉强。

地上路线 第9话 その名も、ザンボット3/ザンボット・コンビネーション

胜利条件	败北条件
1.敌全灭	1.我方全灭

我方初期配置

ザンボット3、自选机体×12

敌方初期配置

バンドック、メカブースト・ガルチャック×2、メカブースト・ドヨズラー×2、メカブースト・トラシッド×2、メカブースト・アンモスガー×2

敌方增援（バンドック撤退）

スカールーク、メカ要塞鬼、メカ白骨鬼、兽士バイザンガ×4、メカ角面鬼×2

敌方资料

机体	机师	HP	资金	掉落道具
バンドック（HP30%以下撤退）	ブッチャー	60000	13000	射击值+10
メカブースト・ガルチャック×2	AI	6500	2400	—
メカブースト・ドヨズラー×2	AI	6800	2500	—
メカブースト・トラシッド×2	AI	7000	2600	—
メカブースト・アンモスガー×2	AI	7500	2700	—
スカールーク（HP30%以下撤退）	ハイネル	62300	13000	ガンファイト+1
メカ要塞鬼	ヒドラー	24700	6000	底力+1
メカ白骨鬼	白骨鬼	7700	2100	メガブースター
兽士バイザンガ×4	AI	8500	2000	プロペラントタンク、カートリッジ
メカ角面鬼×2	AI	7100	2000	マグネットコーティング



攻略要点

留在地上的一行人正在商量下一步如何是好，这时地球联合军干部之一的蕾蒂出现在大伙面前，她建议大伙先去找珍宝3和泰坦3这两部超级机器人来加大己方的阵营，并且还为众人准备好了运输机。

初期的敌人并不多，不过要注意BOSS布查会在HP低于18000的时候撤退，要击破他对于失去一半主要战力的我方来说是一个不小的考验，建议战前用累积的资金着重对闪光高达和主角机的武器进行改造，战斗中先把布查的HP削弱到最接近18000的程度，然后再用多蒙的最强武器结合主角的援护攻击一口气击破他。击破布查或使其撤退后，百鬼帝国的部队会出现在地图所示的红色区域，对付同样是HP低于30%撤退的敌方母舰，也可以采用之前用来对付布查的方法，因为之前我方部队已经累积了一定的气力，所以实施起来要比布查还容易一些。

宇宙路线 第10话 胜利者などいない战い／ザ・ウィナー

胜利条件	败北条件
1.敌方全灭	1.我方战舰被击坠

我方初期配置

ガンダム试作1号机Fb、エステバリスOGリョーコ、ボスボロット、スーパーガンダム、アーガマ、自选机体×11

敌方初期配置

ヴァル・ヴァロ、カーベラ・テトラ、ドムⅡ×4、ゲルググ・M×5、ゲバイ・マッフ×2、ダイン・マッフ×2

敌方资料

机体	机师	HP	资金	掉落道具
ドムⅡ×4	ジオン兵	9400	2300	—
ゲバイ・マッフ×2	ギガノス兵	5100	1800	—
ダイン・マッフ×2	ギガノス兵	5300	2000	—
ゲルググ・M×5	ジオン兵	8300	2400	チョバムアーマー、火星丼
ヴァル・ヴァロ（HP30%以下撤退）	ケリィ	19800	6000	インファイト+1
カーベラ・テトラ（HP30%以下撤退）	シーマ	14800	5500	ガンファイト+1



攻略要点

朗德·贝尔队来到月面都市进行补给，主角突然收到一个陌生人送来的磁碟，并被告知上面有下一步行动的指示。这时，外面传来敌人来犯的消息。

战斗开始时科和卡缪会乘坐GP—1Fb以及超级高达登场，另外，如果在这话开始之初ボス的击坠数达到5以上，那么他的座机会增加新招数“ボロットブレッシャーパンチ”。本关的难度非常低，敌我双方都没有增援，战斗开始后建议兵分左、中、右三路直接上前迎敌，惟一值得注意是左方BOSSケリィ的地图炮攻击，残弹共有三发。

地上路线 第10话 舞え白鸟！わが胸に／メカノイドの賭け

胜利条件	败北条件
1.敌全灭	1.我方全灭
	2.ダイターン3被击坠

我方初期配置

シャイニングガンダム、ガンダムマックスター、ガンダムローズ、ドラゴンガンダム、ボルトガンダム

敌方初期配置

メガボーグ・ミレーヌ、ダイターン3、ニーベルゲン×3、アイアイ×6

我方增援（第3回合）

自选机体×8、ダイターン3

敌方增援A（第4回合）

メガボーグ・リサー、メガボーグ・アイサー、巨大合体メガボーグ（击坠リサー或アイサー）

敌方增援B（第5回合）

メッタンガー×6

敌方资料

机体	机师	HP	资金	掉落道具
メガボーグ・ミレーヌ（HP30%以下撤退）	ミレーヌ	42500	5000	フライトモジュール
ニーベルゲン×3	メガノイド兵	21000	2500	—
アイアイ×6	メガノイド兵	4000	1800	—
メガボーグ・リサー	リサー	31000	4000	マグネットコーティング
メガボーグ・アイサー	アイサー	31000	4000	インファイト+1
メッタンガー×6	メガノイド兵	7100	2000	チョバムアーマー
巨大合体メガボーグ	リサー	63800	6000	SP+10



攻略要点

终于要到达最后的合流地点了，不过这时接到万丈家的管家时田的消息，说万丈现在正在和敌人交战中，众人马上改变方向前往交战地点支援。

一开始泰坦3会被敌人控制，千万不可将它击落，第三回合我方援军会在地图的蓝色区域登场，而下一回合敌方也会有增援。第五回合泰坦3会变回我方单位，同时敌兵也有新的增援，不过对于人强马壮的我方来说，这点增援可说微不足道。三个BOSS里面，ミレーヌ会在HP低于30%时撤退，用援护攻击可轻松击破；而リサー和アイサー两姐妹就只要注意她们的合体攻击就好了，当击破其中一机后她们就会合体（用地图武器可实现双击破），不过由于不会撤退，可以和她们慢慢耗。

宇宙路线 第11话 恶梦の闪光／アトミック・バズーカ

胜利条件	败北条件
1.敌方全灭	1.我方战舰被击坠

我方初期配置

エステバリスOGリョーコ、エステバリスOGヒカル、エステバリスOGイズミ、エステバリスOGアカツキ、ガンダム试作1号机Fb、フルアーマーガンダム、アーガマ、自选机体×6

敌方初期配置

ジオング、ガンダム试作2号机、エルメス、ヴァル・ヴァロ、カーベラ・テトラ、ドムⅡ×4、ゲルググ・M×4、ザクⅡ×6

我军增援（第二回合）

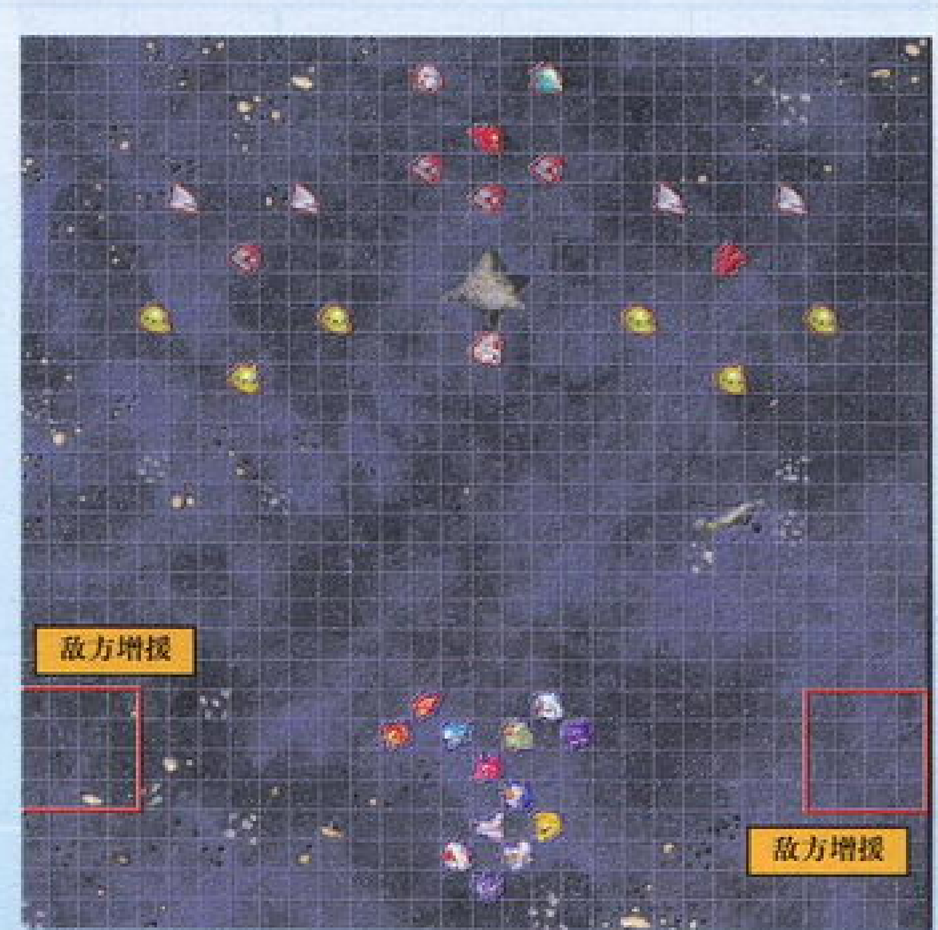
ナデシコ、エステバリスOGアキト、エステバリスOGガイ

敌军增援（第四回合）

バッタ×6

敌方资料

机体	机师	HP	资金	掉落道具
ザクⅡ×6	ジオン兵	4700	1600	—
ゲルググ・M×4	ジオン兵	8300	2400	—
バッタ×6	AI	3500	1500	—
ドムⅡ	ガイア	9600	2300	プロペラントタンク
ドムⅡ	オルテガ	9600	2300	火星丼
ドムⅡ	マッシュ	9600	2300	カートリッジ
ドムⅡ	カリウス	9600	2300	リペアキット
ジオング（HP30%以下撤退）	シャア	19700	6000	ブースター
ガンダム试作2号机（HP30%以下撤退）	ガトー	16000	5000	切り払い+1
エルメス（HP30%以下撤退）	ララァ	8800	4200	援护防御+1
ヴァル・ヴァロ	ケリィ	19800	6000	斗争心
カーベラ・テトラ	シーマ	14800	5500	格斗值+10



攻略要点

朗德·贝尔队追赶卡多等人来到所罗门，不过最终还是没能阻止悲剧的发生，在这里他们目睹了卡多用GP-02的一记核弹将联邦军全灭的景象，随后战斗拉开。

鉴于卡多并不会移动，建议战斗开始时就派遣高机动力、高回避角色突入所罗门利用地形优势来进行战斗。要时刻留意卡多的气力，一定要在其发动核弹地图炮（必要气力120）之前将其消灭。如果想拉拉成为同伴，这里就要记得让阿姆罗和塞拉（セイラ）分别与夏亚和拉拉战斗一次发生对话。

关于敌方增援的六台木星蜥蜴，它们所持有的“Dフィールド”会使得我军攻击力低的光线系武器无效，尽量多用实弹攻击来对付它们。另外对方的回避率也比较高，要活用战舰的指挥效果。

地上路线 第11话 恐怖！无限机动炮／シークレット・ウェポン

胜利条件	败北条件
1.敌全灭	1.我方全灭

我方初期配置

自选机体×14

敌方初期配置

ゲイザム、スタークゲバイ、スタークガンドーラ、スタークダウツェン、スタークダイン、ガンドーラ×10

敌方增援（破坏无限机动炮后）

ガンドーラ×4、シュワルグ×3、ダイン・マッフ×2

敌方资料

机体	机师	HP	资金	掉落道具
ゲイザム	ゲン・ジエム	28100	4500	インファイト+1
スタークゲバイ	ゴル	11800	4000	格斗值+10
スタークガンドーラ	ガナン	11200	4200	ブースター
スタークダウツェン	ジン	10700	4100	カートリッジ
スタークダイン	ミン	11500	4300	火星井
ガンドーラ×14	ギガノス兵	5500	2200	—
シュワルグ×3	ギガノス兵	5300	2100	—
ダイン・マッフ×2	ギガノス兵	5300	2000	リペアキット、プロペラントタンク



攻略要点

当众人把万丈家当成临时的活动据点后，马上就收到了新的情报，联邦军的侦察部队在香港发现了基加罗斯帝国的地上兵器工厂，不过当众人赶到那里时，发现的竟是一门巨炮和被轰成炮灰的侦察部队。

无限机动炮每逢奇数回合就会发射，这时处于射程范围的机体无论HP多少都会瞬间变成炮灰，大大限制了我方的活动范围，要消除这个隐患比较好的方法是用最快速度占领它，这样无限机动炮就会因被破坏而无法使用。这里推荐使用泰坦3来完成任务，原因是一来泰坦3的飞机形态有7格的移动力，如果配上加移动力的芯片，大约3回合左右就可以到达；二来其装甲非常厚，就算被机动炮两旁的敌兵围攻对他来说也只是挠痒的程度。破坏掉机动炮后，敌方的增援部队会在地图所示位置出现，为了避免被前后夹击建议还是先把后方的五台敌兵消灭掉。另外，这关的BOSS都不会逃走，经验值和强化芯片可轻松到手。

宇宙路线 第12话 星の屑の记忆／スターダスト・メモリー

胜利条件	败北条件
1.敌方全灭	1.我方战舰被击坠 2.经过9回合

我方初期配置

ナデシコ、アーガマ、自选机体×11

敌方初期配置

グワデン、ジオング、ガンダム试作2号机、エルメス、ヴァル・ヴァロ、ドムⅡ×8

我军增援（第四回合）

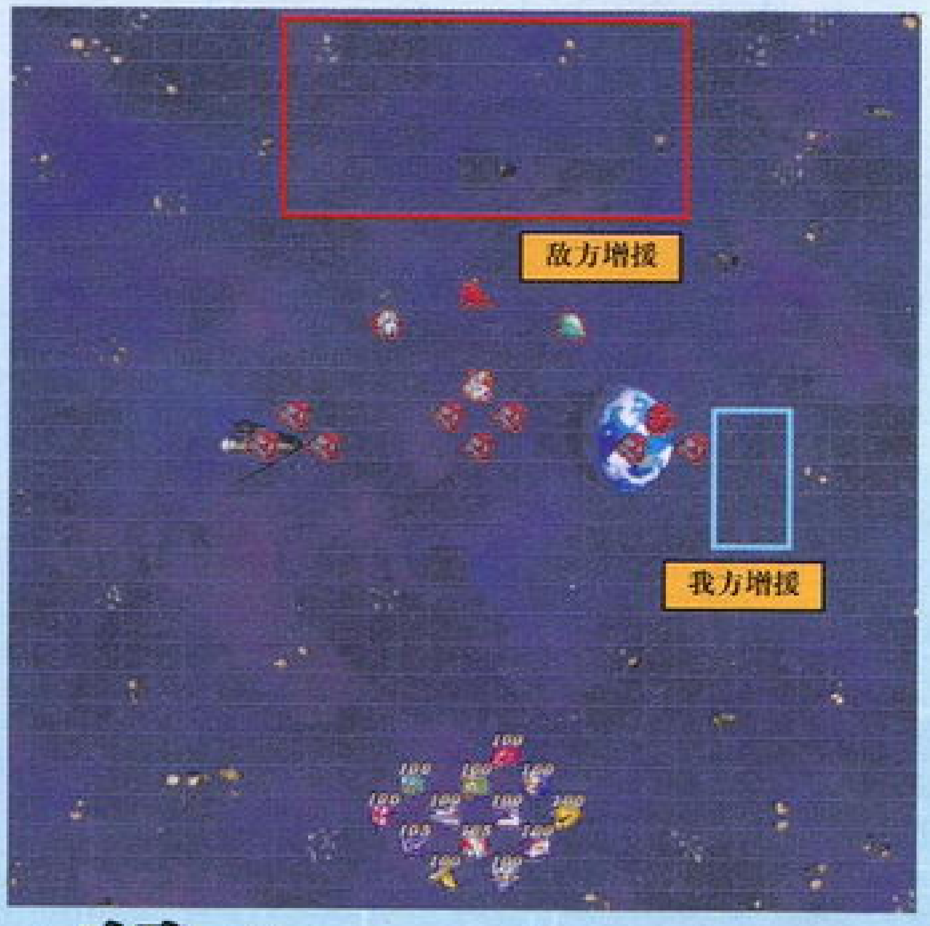
トールギスⅢ、ガンダムデスサイズヘル、ガンダムサンドロック改

敌军增援（第三回合）

カーベラ・テトラ、ゲルググ・M×5、ダイン・マッフ×6

敌方资料

机体	机师	HP	资金	掉落道具
ドムⅡ×5	ジオン兵	9400	2300	—
ゲルググ・M×5	ジオン兵	8500	2400	—
ダイン・マッフ×6	ギガノス兵	5500	2000	—
ドムⅡ	ガイア	9600	2300	EWAC装置
ドムⅡ	オルテガ	9600	2300	—
ドムⅡ	マッシュ	9600	2300	—
ドムⅡ	カリウス	10200	2300	ハイブリッドアーマー
グワデン	デラーズ	39200	11000	—
ジオング	シャア	19900	6000	命中值+5
ガンダム试作2号机	ガトー	16400	5000	—
エルメス	ララァ	8800	4200	ソーラーパネル
ヴァル・ヴァロ	ケリィ	19800	6000	—
カーベラ・テトラ	シーマ	15200	5500	大型マガジン



攻略要点

在向所罗门投掷核弹以后，吉翁军实行的“星之屑”计划就只剩下最后一步，将殖民卫星撞向地球，在这危机一发的时刻，朗德·贝尔队追赶上敌队伍，一场硬仗由此展开。

如果在9回合内未能全灭敌人就算关卡失败，由于敌人数量比较多，要尽可能地使用援护攻击，但是也要注意我军单位过于集中会留给ケリィ释放地图炮的机会。

在击倒ガトー之前将ケリィ击坠的话，ガトー会提升30的气力，GP-02的核弹可不是闹着玩的，因此必须避免这种情况发生。拉拉方面，如果在前一话完成了对话，那么这里只要先将夏亚击坠，接下来就能用阿姆罗将其说得（如果用阿姆罗击坠拉拉的话，阿姆罗气力-30）。

第3回合，叛变的布玛（シーマ）会带领基加罗斯军队出现在上方，他们会优先攻击吉翁部队，我方可以坐收渔翁之利。第4回合塞克斯带着迪奥（ディオ）和卡多鲁在地图右方增援我方。本关虽然敌人众多，不过好他们都不会逃跑，这让玩家省心不少，战斗胜利后朗德·贝尔队回到地球与地上部队人员合流。

地上路线 第12话 登场！究极のMA/精神コントロールシステム

胜利条件	败北条件
1.敌全灭	1.我方全灭

我方初期配置

ダイターン3、シャイニングガンダム、自选机体×12

敌方初期配置

スタークゲバイ、スタークガンドーラ、スタークダウツェン、スタークダイン、シュワルゲ×2、ダイン・マッフ×4

敌方增援A（第3回合）

サイコガンダム×2

シュワルゲ×2

ダイン・マッフ×2

敌方增援B（第4回合）

ノーベルガンダムB

敌方增援C（第5回合）

ギルガザムネ

敌方资料

机体	机师	HP	资金	掉落道具
スタークゲバイ	ゴル	12600	4000	ハイブリットアーマー
スタークガンドーラ	ガナン	11200	4200	EWAC装置
スタークダウツェン	ジン	10700	4100	ガンファイト+1
スタークダイン	ミン	11500	4300	大型マガジン
シュワルゲ×4	ギガノス兵	5300	2100	命中值+5
ダイン・マッフ×6	ギガノス兵	5300	2000	—
サイコガンダム×2（HP30%以下撤退）	フォウ、ロザミア	37500	7000	斗争心、援护防御+1
ノーベルガンダムB	アレンビー	17000	5000	切り払い+1
ギルガザムネ（HP30%以下撤退）	グン・ムジェ	45100	6000	ソーラーパネル



攻略要点

众人乘胜追击来到了基加罗斯部队的地球基地，成功潜入基地的内部后又遇到了グン·ジェム的部队，并且他们已经准备了一份意外的见面礼来招待大家。

初期的杂兵并不会主动进攻，只有进入他们的射程范围才会攻击我们，所以我们可以用有7格射程的机体在远距离实现无伤击破。第三回合两部精神力高达会在后方的出现，接下来的第四和第五回合还分别会有诺贝尔高达和ギルガザムネ登场，几个BOSS里面没有特别难缠的，惟一要注意的是精神力高达和ギルガザムネ都会在HP低于30%的时候撤退，另外两部精神力高达里只要击破一台，另一台也会跟着撤退，不过这两台机体身上的芯片都很一般，不用刻意追求双击破。

共通路线 第13话 现れた「影」/シャドウミラー

胜利条件	败北条件
1.敌方全灭	1.我方全灭 2.经过7回合

我方初期配置

ガンダムEz-8、自选机体×14

敌方初期配置

デビルエステバリス×9、バッタ×10

我方增援（破坏炮台后）

主角机

敌方增援（破坏炮台后）

敌对主角机、ゲシュペンストMK－Ⅱ×6

敌方资料

机体	机师	HP	资金	掉落道具
バッタ×10	AI	3500	1500	—
デビルエステバリス×9	AI	4500	2000	火星 S、格斗值+5
敌对主角机（HP70%以下撤退）	敌对主角	29000	3500	勇者の印
ゲシュペンストMK－Ⅱ×6	???	11000	2000	防御值+5



攻略要点

宇宙部队和地上部队终于再次合流，朗德·贝尔队在前往克鲁斯库工业地带进行补给的途中，阿伽玛和抚子号受到了不明炮火的袭击，阿伽玛因损毁严重不得不迫降。在派出机动部队清扫障碍的行动中，主角却因为之前吃了尤莉嘉的料理后闹肚子导致不能出击。

这关的首要目的是破坏对空炮台，注意未破坏炮台前所有单位都不得在空中活动，否则后果就是直接被击坠。炮台的周围有许多木星蜥蜴把守，虽然它们的HP不多，但是因为有着极高回避率和保护罩的缘故，对付起来一点也不轻松。其实这里比较快捷的方法是使用盖塔2号机，关卡开始前先给它装上加移动力和海适应性的芯片，这样一来它就可以从海路绕过大部分敌兵，大约4回合左右就可到达炮台。破坏掉炮台后主角会归队，同时在地图所示的红色区域会出现敌增援。这关的敌方主角会在HP低于70%的时候会连同增援部队一起撤退，击坠条件比较苛刻，但是他/她身上又有非常实用的芯片，所以想获得芯片的话可以利用这关的失败条件适当练一下级，如果能把多蒙的等级提升到20级（学会精神指令“热血”），这样击坠敌方主角的难度就会大大降低。

共通路线 第14话 平和解放军/天才科学者アイザムの挑战

胜利条件	败北条件
1.敌全灭	1.リ・ガズィ被击坠 2.我方战舰被击坠

我方初期配置

リ・ガズィ、ドラグーン×4

敌方初期配置

ガルンロール、战斗ロボ・ダリ×10、战斗ロボ・ズバンザー×10

我方增援A（第3回合）

ナデシコ、ダイモス、エステバリス・アキト、（エステバリス・ガイ）

我方增援B（第4回合）

自选机体×10

我方增援增援C（击坠リヒテル后）

百式

敌方增援（击坠リヒテル后）

メカ战士ゾンネカイザー×6

敌方资料

机体	机师	HP	资金	掉落道具
ガルンロール	リヒテル	30300	7000	ガンファイト+1
战斗ロボ・ダリ	ライザ、バルバス	9900	2500	フライトモジュール、シールド防御+1
战斗ロボ・ダリ×8	AI	7700	2300	—
战斗ロボ・ズバンザー×10	AI	4600	1800	—
メカ战士ゾンネカイザー×6	AI	29000	3500	リペアキット、プロペラントタンク



攻略要点

克鲁斯库工业地带被毁严重，补给物资也因此被破坏，不过值得庆幸的是联邦军为朗德·贝尔队另外准备了补给物资——新战舰和两名新队员。在众人搭乘托子前往接收新战舰的途中，传来了新战舰停放基地被巴姆星人袭击的消息。

初期只有一部灵格斯和4部NPC机体，不过只要呆在原地就不会有危险，4个NPC会主动上去吸引火力。第三回合托子登场，这里有一个小插曲，因为大伙第一次用托子的发进甲板导致格纳库大混乱，结果只有一矢、明人和凯挤了出来。直到第四回合重新整理了出击顺序后，大伙才能顺利出击。这关的BOSS会主动出击并且不会撤退，我们可以先清理杂兵，等气力提升后然后再慢慢料理BOSS。击破敌方母舰后敌方增援会在地图所示的红色区域出现，这些家伙皮粗肉厚，但好在已经是最后的兵力，我们可以用最强武器尽情轰之。敌增援出现的同时科瓦特罗也会驾驶百式在地图的西北方登场，不过他只有一个人，如果不想让他吸引了敌援兵的注意力的话，最好在他一出现时就控制他往地图左上移动。

共通路线 第15话 燃える友情/集う「G」

胜利条件	败北条件
1.敌全灭	1.我方全灭 2.我方战舰被击坠

我方初期配置

主角机、マジンガーZ、ゲッタードラゴン、メカ铁甲鬼（NPC）

敌方初期配置

メカ要塞鬼、要塞デモニカ×2、メカ白骨鬼×2、战斗兽ドカイダー×2、メカ角面鬼×2、战斗兽ギラン×2

我方增援A（第3回合）

グレートマジンガー、ビューナスA

我方增援B（第4回合）

ネエル・アーガマ、ナデシコ、自选机体×9

敌方增援（第4回合）

セントマグマ、マグマ兽ダークロン、マグマ兽グレートI、战斗兽バルカニア×2、战斗兽ゴーグラ×4



敌方资料

机体	机师	HP	资金	掉落道具
メカ要塞鬼	ヒドラー	24800	6000	チョバムアーマー
要塞デモニカ×2	暗黑大将军、地狱大元帅	28300	7000	命中值+10、マグネットコーティング
メカ白骨鬼×2	AI	7300	2100	ブースター
战斗兽ドカイダー×2	AI	6100	1900	—
メカ角面鬼×2	AI	6700	2000	—
战斗兽ギラン×2	AI	5600	1800	—
セントマグマ（HP30%以下撤退）	ジャネラ	75000	11000	援护攻击+1
マグマ兽ダークロン	ワルキメデス	29100	7000	ジャマー
マグマ兽グレート1	ダンゲル	24100	6000	格斗值+10
战斗兽バルカニア×2	AI	18600	2200	カートリッジ、火星丼
战斗兽ゴーグラ×4	AI	8400	2300	—

攻略要点

因为缺少盖塔和魔神Z的整备物资，朗德·贝尔队在获得新阿伽玛后紧接着就往日本方向移动。先行的龙马一行人在半路接到了铁甲鬼的挑战，不过正当他们在对决的时候，一旁观战的暗黑大将军和地狱大元帅竟然使诈，发动偷袭使盖塔和魔神Z受到了重创，武藏也因此受了重伤，这时好在盖塔队的后备队员车弁庆驾驶盖塔G赶到。

盖塔G的改造继承自盖塔的，所以出战前最好能对盖塔加大力度改造，那接下来盖塔G一出场便有了较高的作战能力。不过话说回来，其实这关的难度并不高，惟一的难点就在于保住铁甲鬼，因为他会一个劲地往敌人堆里钻，最好的方法就是放一个HP少的单位在前线来吸引火力。当然如果是不想收铁甲鬼的玩家，也可以放任他不管。第三回合铁也和炎纯会登场，同时敌方的援军也会在地图所示的红色区域出现。第四回合我方大部队登场后，初期的三个BOSS会撤退，想取得他们身上的芯片的话之前的三回合可要抓紧喽。

共通路线

第16话 操り人形たち／マリオネット

胜利条件	败北条件
1.敌全灭	1.我方战舰被击坠 2.ノーベルガンダム被击坠

我方初期配置

ネエル・アーガマ、ナデシコ、スーパーガンダム、シャイニングガンダム、自选机体×11

敌方初期配置

ギルガザムネ、スタークダイン、スタークダウツエン、スタークガンドーラ、スタークゲバイ、サイコガンダム×2、ズワイ×6

我方增援（第3回合）

ノーベルガンダム

敌方增援（第4回合）

デスアーミー×10、ノーベルガンダムB

敌方资料

机体	机师	HP	资金	掉落道具
ギルガザムネ	グン・ジェム	45300	6000	カウンター
スタークゲバイ	ゴル	12000	4000	マグネットコーティング
スタークガンドーラ	ガナン	11400	4200	アポジモーター
スタークダウツエン	ジン	10900	4100	ビームコーティング
スタークダイン	ミン	11700	4300	射击值+5
ズワイ×6	ギガノス兵	5400	2300	カートリッジ、プロペラントタンク
サイコガンダム×2（HP30%以下撤退）	フォウ、ロザミア	37700	7000	インファイト+1、ガンファイト+1
デスアーミー×10	ゾンビ兵	4900	1500	火星丼、リペアキット
ノーベルガンダムB（HP30%以下撤退）	アレンビー	17200	5000	シャッフルの紋章



攻略要点

卡缪自从知道凤和露莎美落入了敌方的手里后整个人变得很容易激动，甚至还为强化人间的事还和多蒙发生了口角，正当众人劝阻的时候警报声响起了，来犯的正是基加罗斯部队和两台精神力高达。

本关有一大半的地形都是海，所以尽量派出可以飞行的机体吧。敌人会主动进攻，打防守战是不错的策略，不过如果想主动出击的话，就不能拖泥带水，磨磨蹭蹭的话反而会被第四回合敌人海里的增援逮个正着。虽然第三回合阿莲比会作为我方增援登场，但是过一回合后她就会因狂暴化而变成敌人，所以不用对她有过多的期待。几个BOSS里面，ギルガザムネ是不会撤退的，但也是最难棘手的，因为只要我们一靠近他就会使用地图武器，比较好的应付方法是派出两架有ジャマー能力的机体浪费掉他这招。另外凤和露莎美是可以用卡缪说得的，如想在以后获得她们其中的一个这一步就千万不能错过了。

第17话A 见事！ケロット搅乱战术／フェイク

胜利条件	败北条件
1.敌方全灭	1.我方全灭 2.敌人侵入南原基地

我方初期配置

ケロット

敌方初期配置

セントマグマ、マグマ兽ダークロン、マグマ兽グレート1、要塞デモニカ×2、战斗兽バルカニア×2、战斗兽ゴーグラ×4、战斗兽ギラン、战斗兽ドカイダー×2

我方增援A（第2回合）

トールギスⅢ、ガンダムサンドロック改

我方增援B（第3回合）

コンバトラーV

我方增援C（第4回合）

グレートマジンガー、ナデシコ、任选机体×9

敌方增援（第3回合）

カーベラ・テトラ、ゲルググ・M×5、ダイン・マッフ×6

敌方资料

机体	机师	HP	资金	掉落道具
战斗兽ギラン	AI	5600	1800	—
战斗兽ドカイダー×2	AI	6100	1900	—
战斗兽ゴーグラ×4	AI	8600	2300	プロペラントタンク
战斗兽バルカニア×2	AI	18800	2200	リペアキット、カートリッジ
セントマグマ (HP30%以下撤退)	ジャネラ	75200	11000	ガンファイト +1
マグマ兽ダークロン	ワルキメデス	29300	7000	ブースター
マグマ兽グレートI	ダンゲル	24300	6000	格斗值 +15
要塞デモニカ (HP30%以下撤退)	地狱大元帅	28300	7000	回避值 +10
要塞デモニカ	暗黑大将军	28300	7000	—
暗黑大将军	暗黑大将军	72100	14000	ハイブリットアーマー



攻略要点

百鬼帝国乘朗德·贝尔队兵分三路之际对南原研究所展开偷袭，超电磁V因为正处于整备状态而无法立刻出击，只好让金太驾驶青蛙机器人“ケロット”伪装成超电磁V引开敌人。

一开始操纵“ケロット”向地图左下角移动，这样敌人就不会冲着基地去。第2回合塞克斯和卡多鲁到达，可以让他们消灭敌先前杂兵。第3回合超电磁侠V登场，直接让其在基地待机即可。第4回合我方主力到达，之后就可以开始反击战了。注意暗黑大将军搭乘的“要塞デモニカ”被击破后他会复活一次，这时将其HP削弱到30%以下对方还会使用一次“根性”。

第17话B 父をもとめて／ボルテスVに命を懸けて

胜利条件	败北条件
1.敌方全灭	1.敌人侵入ビッグファルコン 2.ボルテスV被击坠 3.我方战舰被击坠

我方初期配置

ボルテスV

敌方初期配置

スカールーク、合体百鬼ロボット、メカ要塞鬼、メカ蝴蝶鬼、兽士バイザンガ×4、メカ白骨鬼×4、メカ角面鬼×4

我方增援 A（第3回合）

ネエル・アーガマ、ゲッタードラゴン、自选机体×11

我方增援 B（第4回合）

ウイングガンダムゼロ、ガンダムデスサイズヘル

敌方资料

机体	机师	HP	资金	掉落道具
スカールーク (HP30%以下撤退)	ハイネル	62500	13000	ガンファイト +1
合体百鬼ロボット	ブライ	64000	9000	格斗值 +15
メカ要塞鬼	ヒドラー	24500	6000	ブースター
メカ蝴蝶鬼	蝴蝶鬼	5300	3400	回避值 +10
兽士バイザンガ×4	AI	8700	2000	ハイブリットアーマー、リペアキット、プロペラントタンク
メカ白骨鬼×4	AI	7300	2100	—
メカ角面鬼×4	AI	6700	2000	—



攻略要点

因为同时接到了南原研究所和大鸟岛基地的救援请求，新阿伽玛和托子决定兵分两路。另一边波阿赞星人得知了朗德·贝尔队分散的消息，准备连同百鬼帝国对大鸟岛基地发起进攻。

一开始只有V型电磁侠一部机体，不过只要不主动进攻，一般都不会有被击坠的危险。注意有部分敌机体会直接冲向基地，看到它们的行动有异样的话就要优先击坠它们。第三回合我方援军在地图所示的蓝色位置出现，这时马上和V型电磁侠汇合一起守住基地。第四回合我方还有一次增援，希罗和迪奥会在地图的左上出现，不过过关并不会加入，所以不要给他们抢走经验值了。敌人中蝴蝶鬼是可以说得的，但要龙马和她战斗一次并且两方都不被击坠。

第17话C 我が心、明镜止水／されどこの掌は烈火の如く

胜利条件	败北条件
1.敌方全灭	1.シャイニングガンダム被击坠

我方初期配置

シャイニングガンダム、ダイモス、ガンダムマックスター、ガンダムローズ、ドラゴンガンダム、ボルトガンダム、ガルバーFX II

敌方初期配置

マスターガンダムS、デビルガンダム、デスアーミー×16

我方增援（第4回合）

自选机体×7

敌方增援（第3回合）

メカ战士ギメリア、メカ战士ゾンネカイザー×6

敌方资料

机体	机师	HP	资金	掉落道具
デビルガンダム	キョウジ	76300	6000	ガンファイト+1
マスターガンダムS	东方不败	9700	11000	格斗值+15
デスアーミー×16	ゾンビ兵	4900	1500	マグネットコーティング
メカ战士ギメリア	アイザム	46300	4000	回避值+10
メカ战士ゾンキカイザー×6	AI	29200	3500	ブースター、ハイブリットアーマー



攻略要点

为了追击恶魔高达，多蒙、一矢和几位扑克同盟的成员来到了基亚拿高地。在这里他们再次遇到了舒柏兹，并且在舒柏兹的指导下，多蒙终于领悟了"明镜止水"，此时恶魔高达和东方不败也出现在众人面前。

初期的杂兵对多蒙和一矢来说完全是小菜一碟，扑克同盟的几位即使不上来也没关系，不过由于两位都是EN消耗的能手，补给机还是要即使跟上的。另外，多蒙初始气力已经是130了，所以杂兵要多留点给一矢，这会对对付后面的恶魔高达和尊者高达有一定帮助。第三回合巴姆星人的部队会在地图所示的红色区域出现，下一回合我方增援也会在地图右下方出现，这时赶快汇合把残余敌人全灭就可过关，并且过关后多蒙会换乘神高达。

共通路线 第18话 锻えよ、胜つために／ネオホンコン、炎上

胜利条件	败北条件
1.敌方全灭	1.我方全灭 2.敌人侵入南原基地

我方初期配置

ナデシコ、自选机体×7

敌方初期配置

ギルガザムネ、スタークダイン、スタークダウツェン、スタークガンドーラ、スタークゲバイ、シュワルグ×6、ズワイ×4

我方增援A（第4回合）

Zガンダム

我方增援B（第5回合）

ゴッドガンダム、ライジングガンダム、マスターガンダム

敌方增援（第4回合）

サイコガンダム×2、ノーベルガンダムB、デスアーミー×9

敌方资料

机体	机师	HP	资金	掉落道具
ギルガザム	ゲン・ジェム	45500	6000	ハイパージャマー
スタークダイン	ミン	11900	4300	火星丼
スタークダウツェン	ジン	11100	4100	カートリッジ
スタークガンドーラ	ガナン	11600	4200	ブースター
スタークゲバイ	ゴル	12700	4000	チョバムアーマー
シュワルグ×6	ギガノス兵	5500	2100	プロペラントタンク
ズワイ×4	ギガノス兵	5400	2300	—
サイコガンダム	ロザミア	38100	7000	SP+5
サイコガンダム	フォウ	38100	7000	ヒット＆アウェイ
ノーベルガンダムB	アレンビー	17400	5000	援护攻击+1
デスアーミー×9	ゾンビ兵	5100	1500	リペアキット



攻略要点

三组队伍人员汇合在新香港，大家决定放松一下出去购物和游玩，没想到此时警报响起，敌人带着大量人马来袭。

初期能出击的大多是抚子小队的角色，可以按兵不动等待敌方过来。第四、五回合敌我军增援均出现，由于敌阵中的阿莲比、风和露莎美都可以说得，因此多蒙和卡缪要往地图的左上方移动。注意用多蒙说得阿莲比时她暂时不会加入，这里只能将其击落；而风和罗纱美这两人是互斥的，只能选择一个进行说得，然后再将她们击坠后就会加入，这里推荐风。在说得过程中要小心东方不败的地图炮，他是不会顾虑我方角色是否在场的。

在多蒙和卡缪实行说得工作的同时，主力队员应北上迎敌。敌BOSSゲン・ジェム在每个有脸同伴被击倒时气力都会加10，因此过不了多久气力就会到150。这时要留意对方的地图炮攻击，另外，鉴于ゲン・ジェム已经能够发动"分身"，让超级系角色使用必中后再上吧。过关后发生剧情，多蒙从东方不败那里学得最强奥义"石破天惊拳"。

共通路线 第19话 胜利者たちの挽歌／魂の扉

胜利条件	败北条件
1.敌方全灭	1.我方战舰被击坠 2.シャッフル同盟被击坠 3.神高达被击坠

我方初期配置

主人公机、シャッフル同盟5机、ナデシコ、ネエル・アーガマ、ナデシコ、自选机体×7

敌方初期配置

デスアーミー×18

敌方增援 A

击破10台初期敌人）デビルガンダム、ノーベルガンダムB、デスアーミー×9

敌方增援 B

（击破恶魔高达被击）マスターガンダムS

敌方资料

机体	机师	HP	资金	掉落道具
デスアーミー×27	ゾンビ兵	5100	1500	メガブースター、シャッフルの紋章、マルチセンサー
ノーベルガンダムB	アレンビー	18000	5000	命中值+5
デビルガンダム	キョウジ	76500	11000	援护防御+1
マスターガンダムS（风云）	东方不败	11000	3500	—
マスターガンダムS	东方不败	105000	11000	シールド防御+1



攻略要点

朗德·贝尔队得到消息说恶魔高达藏身于“ランタオ岛”，于是乎全军向小岛出发。在战舰内，多蒙得知正在医务室接受治疗的舒柏兹突然神秘消失了……

本关可以说得阿莲比，务必让铃出场。由于这话地图中的地形山脉众多，可以考虑为地面单位挂上飞空芯片。将初始丧尸杂兵消灭到还剩10个时，以恶魔高达和狂暴化阿莲比为首的敌增援出现在地图右端。如果完成了之前的说得情节，这里只要按铃→多蒙的顺序说得对方一次，之后再让多蒙将其击坠过关后就能收得（注意必须在击落恶魔高达之前进行）。

击败恶魔高达后会发生情节，舒柏兹，也就是多蒙的哥哥突然出现并侵入恶魔高达中，他要多蒙出手将他和恶魔高达一齐毁灭。此后东方不败乘坐“风云再起”再次作为敌人出现，这里先要破坏他的坐骑“风云再起”，之后才是至尊高达，东方不败“切り拂い”能力较高，不推荐使用实弹兵器进行攻击；另外当东方不败体力被削弱至30%左右时会无限次全回复。

打倒对方后发生剧情，这里根据玩家之前选择的不同路线出现东方不败死亡或生存两种情况，如果是后者，那么他将于28话结束时加入。

共通路线 第20话 あの忘れぇぬ日々／ツヴァイサーゲイン

胜利条件	败北条件
1.敌方全灭	1.我方战舰被击坠

我方初期配置

ザンボット3、主角机、ネエル・アーガマ、自选机体×13

敌方初期配置

バンドック、メカブースト・アンモスガー×2、メカブースト・ドヨズラー×2、メカブースト・ガルチャック×2、メカブースト・トラシッド×2、ゲシュペンストMK－Ⅱ×6

敌方增援 A（第2回合）

ナデシコ、エステバリス×5～6

敌方增援 B（第3回合）

ツヴァイザーゲイン、敌对主角机、ソウルゲイン×2、ゲシュペンストMK－Ⅱ×4

敌方资料

机体	机师	HP	资金	掉落道具
ゲシュペンストMK－Ⅱ×10	？？？	11000	2000	—
メカブースト・ドヨズラー×2	7200	2500	—	
メカブースト・トラシッド×2	AI	7400	—	
メカブースト・ガルチャック×2	AI	6900	2400	火星井
メカブースト・アンモスガー×2	7900	2700	—	
バンドック	ブッチャー	60400	13000	援护防御+1
ソウルゲイン×2	？？？	35000	35000	技量值+5、高性能レーダー
敌对主角机	敌对主角	37200	3500	カウンター
ツヴァイザーゲイン（HP20%以下撤退）	ヴィンデル	100000	21000	ハロ



攻略要点

消灭了恶魔高达后，朗德·贝尔队准备前往横须贺，途中抚子由于主电脑出问题而落后一步，亚加玛也在途中遇到了敌人的袭击。

战斗开始后的第2回合，抚子小队出现地图左上方，但他们竟然由于主电脑的故障而成为敌人，此时玩家只能击落他们，好在对方的改造资料和强化芯片都被解除，因此不难对付。第三回合时最终BOSS温德鲁（ヴィンデル）带领敌对主角等人出现在地图右下角，在这话中要击败温德鲁难度很高，一般情况下还是不要去招惹对方为妙，这样他到了第六回合就会撤退。BOSS虽然撤离现场，不过剩余的单位中敌对主角等人的实力还是很强，他们所乘座的机体HP都上万，而且部分还拥有“HP回复”技能，因此最好还是集中火力一回合干掉一架比较合适。

共通路线 第21话 決められた道をただ歩くよりも／ボソン・ジャンプ

胜利条件	败北条件
1.敌方全灭	1.我方战舰被击坠

我方初期配置

ナデシコ、ネエル・アーガマ、自选机体×11

敌方初期配置

マジン、バッタ×9

我方增援（第3回合）

ドラグナー1～3型カスタム

敌方增援（第2回合）

テツジン、カトンボ×3、バッタ×6

敌方资料

机体	机师	HP	资金	掉落道具
バッタ×15	AI	3700	1500	—
カトンボ×3	AI	41500	400	プロペラントタンク、チョバムアーマー、射击值+5
テツジン	九十九	15000	3500	ハイパージャマー
マジン（HP30%以下撤退）	元一郎	14300	3500	底力+1



攻略要点

抚子的电脑故障终于解除，大家顺利到达横须贺基地，但木星蜥蜴此时来袭。

敌方增援第二回合从右手侧出现，这样对我军形成夹击，索性围绕母舰、利用指挥效果以及基地的地形来战斗。龙骑小队第三回合出现在基地附近，正好可以打击冲上来的敌人，不过要注意他们的强化芯片被解除了（改造等级继承）。敌方单位全部持有“Dフィールド”机能，使用光线武器时必须对其造成3000以上的伤害才能贯穿防护罩。战斗胜利后，在东方不败已死亡、多蒙击坠数超过30的情况下，风云再起会加入我方。

共通路线 第22话 「来访者」を守りぬけ？／イントルーダー

胜利条件	败北条件
1.敌方全灭	1.我方战舰被击坠 2.テツジン被击坠

我方初期配置

ダイモス、マジンガーZ、グレートマジンガー、ナデシコ、ネエル・アーガマ、自选机体×8

敌方初期配置

コブラード、战斗母舰、メカ战士ゾンネカイザー×2、メカ战士ギメリア×2、战斗ロボ・ダリ×6

我方增援（グレンタイザー登场后）

ダブルスペイザー、ドリルスペイザー、マリンスペイザー

敌方增援（テツジン从地图上脱离后）

战斗母舰、メカ战士ゾンネカイザー×3、圆盘兽ギンギン×3

敌方资料

机体	机师	HP	资金	掉落道具
机体	机师	HP	资金	掉落道具
战斗ロボ・ダリ×6	AI	9900	2500	—
メカ战士ゾンネカイザー×5	AI	29200	3500	リペアキット、カートリッジ
メカ战士ギメリア×2	AI	46300	4000	プロペラントタンク
圆盘兽ギンギン×3	AI	31000	4500	—
コブラード	リヒテル	76300	9000	ブースター
グレンタイザー	デューク	15400	7500	切り拂い+1
战斗母舰	ガンダル	61500	8000	インファイト+1
战斗母舰	ブラッキー	61500	8000	スラスターモジュール



攻略要点

补给后的朗德·贝尔队前往宇宙，准备向月球进发，但在途中被俘虏的九十九却挟持人质逃出了飞船，而此时异星人又来袭击。为了保护人质，大家立即出战。

只要往北逃走的九十九被击落，战斗就算失败，因此赶紧让真实系角色快速冲到敌阵中吸引火力吧，不过话又说回来，HP高、又有“Dフィールド”的铁人是不会轻易被对方打倒的。第5回合九十九会脱离战场，而迪克竟然作为敌人出现在左上方，但随即下一回合出现的玛莉亚（マリア）等人揭穿他假冒的身份，不用顾忌，将他击落吧。本关出现的敌人全是些皮糙肉厚的家伙，战斗耗时会比较长，要注意多利用援护攻击。

共通路线 第23话 「仆たちの战争」が始まる／正义と、爱と

胜利条件	败北条件
1.敌方全灭	1.エスデバリス月面被击坠 2.グレンタイザー被击坠 3.我方战舰被击坠

我方初期配置

エスデバリス月面

敌方初期配置

マジン、カトンボ×4、バッタ×8

我方增援 A（第 3 回合）

グレンダイザー

我方增援 B（第 5 回合）

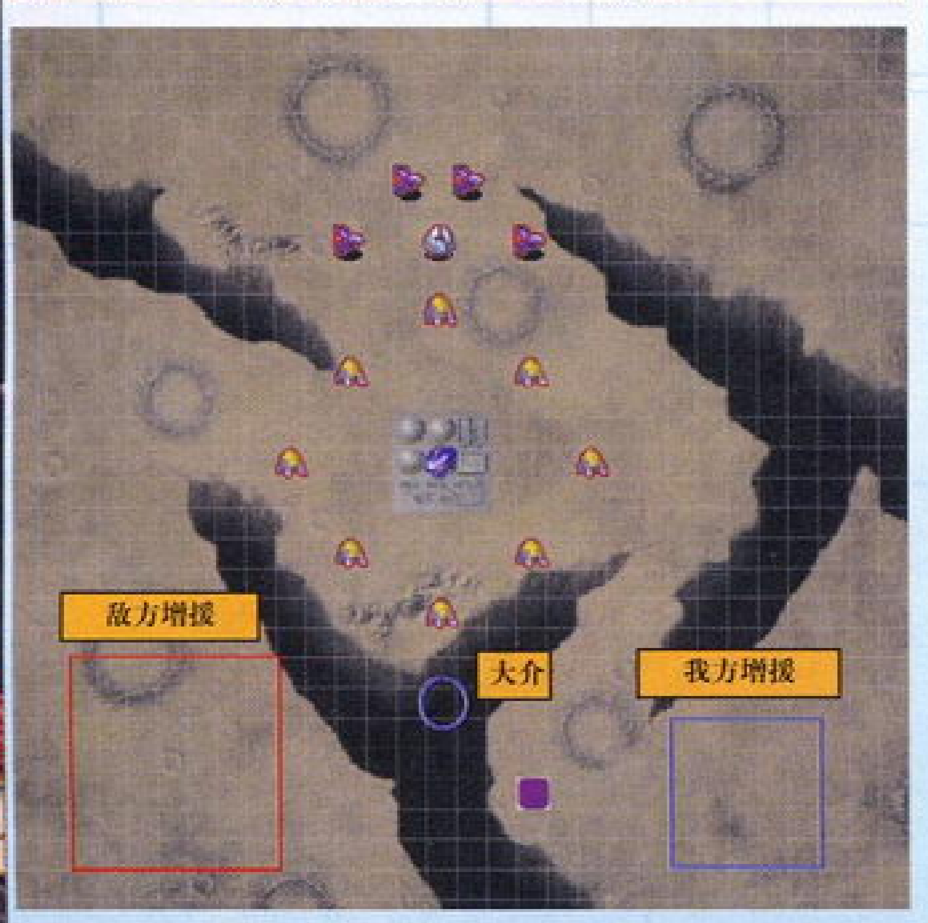
マジンガーZ、グレートマジンガー、ナデシコ、ネエル・アーガマ、自选机体×10

敌方增援（第 3 回合）

战斗母舰、圆盘兽ギンギン×3、战斗ロボ・ダリ×6

敌方资料

机体	机师	HP	资金	掉落道具
バッタ×8	AI	3500	1500	—
カトンボ×4	AI	41000	4000	カートリッジ
战斗ロボ・ダリ×6	AI	9900	2500	—
圆盘兽ギンギン×3	AI	31200	4500	防御值 +5
战斗母舰（HP30%以下撤退）	ブラッキー	61700	8000	格斗值 +5
ダイマジン	元一郎	33000	4500	SP 消费ダウン



攻略要点

艾莉嘉舰长收到了明人发来的求救信号，原来他正身处月球的内尤鲁加尔基地，而此时基地正被木星蜥蜴的部队包围……

战斗最初只有明人一人，这里可以根据明人的强弱程度来决定是留在基地与敌人战斗，还是向地图下方撤离。如果选择留守基地的话，可以使用“集中”与敌人周旋。第三回合时大介登场，可以将他移动到明人身边实行援护。第五回合我方大军杀到，急忙派角色向基地增援，由于地图中断层、峡沟地形比较多，出击时尽量多选择飞空系单位。另外，考虑到狭长的地形，抚子战舰的地图炮也能派上大用场。

共通路线 第24话 梦色の追迹者／バーニング・ハート

胜利条件	败北条件
1.敌方全灭	1.ファルゲン・マッフ被击坠 2.我方战舰被击坠

我方初期配置

ファルゲン・マッフ

敌方初期配置

ギルガザムネ×3、ゲイザム×3、ダイン×6

我方增援 A（第 2 回合）

レビ・ゲルフ・マッフ、ヤクト・ゲルフ・マッフ、ゲルフ・マッフ、スタークダイン※四人作为 NPC 登场

增援 B（第 3 回合）

ナデシコ、ネエル・アーガマ、自选机体×8

增援 C（第 5 回合）

ゲッターライガー、グレンダイザー、ドリルスペイザー

增援 D（最初敌增援登场的下一回合）

ガンダム试作 3 号机

敌方增援 A（敌人数量小于 4 时）

ガーベラ・テトラ、ゲルググ M×7

敌方增援 B（ドルチェノフ被击坠或撤退后）

战斗母舰、ベガ兽ズメズメ、圆盘兽ギンギン×6

敌方资料

机体	机师	HP	资金	掉落道具
ダイン・マッフ×6	ギガノス兵	5900	2000	—
ゲイザム×3	ギガノス兵	28100	4500	—
ギルガザムネ×2	ギガノス兵	38800	5000	バイオセンサー、プロペラントタンク
ゲルググ・M×4	ジオン兵	8900	2400	—
ゲルググ・M×3	ジオン兵	12600	3000	—
圆盘兽ギンギン×6	AI	31200	4500	
ギルガザムネ（HP30%以下撤退）	ドルチェノフ	50200	7000	ガッツアイト +1
ガーベラ・テトラ	シーマ	15600	5500	メガブースター
ベガ兽ズメズメ	キリカ	25000	4000	ギガジェネレーダー
战斗母舰	ズリル	62100	8000	SP+5



攻略要点

抚子装上了新的强化部件，还增加了威力强大的地图兵器“相转移炮”，能力大增。另外，曾经是敌人的苍鹰由于受到ドルチェノフ的陷害而暂时与我方站在了同一战线上。

以苍鹰的能力加个“集中”要消灭掉敌军的初期部队是绰绰有余。第二回合登场的几个“无脑”NPC 会疯狂地向敌人发起攻击，不过好在他们被击坠后也没有任何关系，因此大可不必理会。初期配置的敌军还剩 4 台以下时，最初敌增援シーマ在地图左侧出现，之后科驾驶GP-03在左上角登场，由于机体处于零改造状态，因此最好往右上方撤离。

将ドルチェノフ打倒后（战斗中留意他的地图炮），敌人第二批增援到达地图右侧，其中的キリカ是可以说得的，方法为：让マリア和デューク合体与其发生一次战斗触发剧情，然后再用マリア说得对方一次即可，注意在这之前必须将敌BOSS ズリル击坠，否则说得会失败。

共通路线

第25话 星灯りの小夜曲/スターライト・セレナーデ

胜利条件	败北条件
1.敌方全灭	1.我方战舰被击坠

我方初期配置

ドラグナー2、3型カスタム、ナデシコ、ネエル・アーガマ、自选机体×12

敌方初期配置

ドラグナー1型カスタム、ギルガザムネ×3、ゲイザム×3、ダイン・マッフ×6、ソウルゲイン×3、ゲシュペンスト MK-Ⅱ×6

我方增援（第二回合）

ファルゲン・マッフ、レビ・ゲルフ・マッフ、ヤクト・ゲルフ・マッフ、ゲルフ・マッフ、スタークダイン※四人作为NPC登场

敌方资料

机体	机师	HP	资金	掉落道具
ダイン・マッフ×6	ギガノス兵	5900	2000	—
ゲシュペンストMK-Ⅱ×6	シャドウミラー	11400	2000	—
ソウルゲイン×3	シャドウミラー	35200	3500	チョバムアーマー
ゲイザム×3	ギガノス兵	28100	4500	—
ギルガザムネ×2	ギガノス兵	38800	5000	シールド防御+1、回避值+5
ギルガザムネ（HP30%以下撤退）	ドルチェノフ	50200	7000	ヒット&アウエイ
ドラグナー1型カスタム	ケーン	4400	3000	—



攻略要点

大家得知一个惊人的消息，那就是恶魔高达并没有真正被消灭。另外，主角也恢复了记忆，并收到雷蒙（レモン）的命令去对抗朗德·贝尔队。

战斗开始后主人公发生自爆事件脱离战线，而健也因为母亲被敌人抓为人质而与我方为敌，这里可以毫无顾忌地将其击坠。鉴于敌人分布在地图左右两侧面，可以兵分两路出击——超级系去左上角对付皮糙肉厚的单位；真实系则去收拾右上角的高命中、高回避的敌军。第二回合时以マイヨ为首的角色作为我方增援在地图左下角登场，和上话一样，他们依旧会无视敌人强弱发起攻击，注意别被抢去经验值和金钱。战斗胜利后出现分支，选择“デビル机动要塞の放はどうなっている！？”进入第26话A；选择“マリーメイア军の方どうなっている！？”进入第26话B。

第26话A 君を永远に爱してる/トラストユー・フォーエヴァー

胜利条件	败北条件
1.敌方全灭	1.我方战舰被击坠 2.ドラグナー1型カスタム被击坠 3.ゴッドガンダム被击坠

我方初期配置

ドラグナー2、3型カスタム、ゴッドガンダム、ナデシコ、ネエル・アーガマ、自选机体×9

敌方初期配置

ドラグナー1型カスタム、ギルガザムネ×5、ゲイザム×6

我方增援（第4回合）

ドラグナー1型カスタム、ファルゲン ・マッフ

敌方增援A（第3回合）

ギルガザムネ×5

敌方增援B（ドルチェノフ被击坠后）

グランドマスターガンダム

敌方增援C（ウォン被击坠后）

デビルガンダム

敌方资料

机体	机师	HP	资金	掉落道具
ゲイザム×6	ギガノス兵	28100	4500	—
ギルガザムネ×8	ギガノス兵	38800	5000	バイオセンサー、ハイブリッドアーマー
ギルガザムネ	ドルチェノフ	50400	7000	デュアルセンサー
グランドマスターガンダム	ウォン	83000	11000	援护攻击+1
デビルガンダム	DGレイン	121500	16000	技量值+10



攻略要点

多蒙等人为了调查恶魔高达而潜入了敌人的机动要塞内部，不过谁也没有想到，丧心病狂的ウォン已经将DG细胞植入铃的体内……

由于本话的所有敌人都不会移动，因此用远距离攻击配合ドラグナー-3型カスタム的支援效果移动到对方射程外轻松地进行攻击。第四回合健的母亲被救出，健也重返朗德·贝尔队。在打倒ドルチェノフ之前的战斗都不算困难，请控制好精神，留下来对付后面的敌人。当敌人全部消灭后ウォン后乘座复合高达出现在上面，对方并不厉害，只是HP多、装甲厚。将他击毁后，被DG细胞侵蚀的铃驾驶着恶魔高达最终化状态的机体出现在附近，它有HP恢复的特技，武器的攻击力也比较高，要活用精神才能出奇制胜。将她击毁后出现《机动武斗传G》结尾部分的剧情，铃摆脱了恶魔高达的侵蚀，扑进多蒙的怀中，两人用最强的绝招将恶魔高达彻底摧毁。

第26话B　永远への回归/リターン・トゥ・フォーエヴァー

胜利条件	败北条件
1.敌全灭	1.我方被全灭 2.我方战舰被击坠

我方初期配置

トールギスIII

敌方初期配置

サーペント(6)×9、トーラス(6)×6

我方增援A（第2回合）

ウイングガンダムゼロ、ガンダムデスサイズヘル、ガンダムヘビーアームス、ガンダムサンドロック

我方增援B（第4回合）

ナデシコ、自选机体×10

敌方增援A（第3回合）

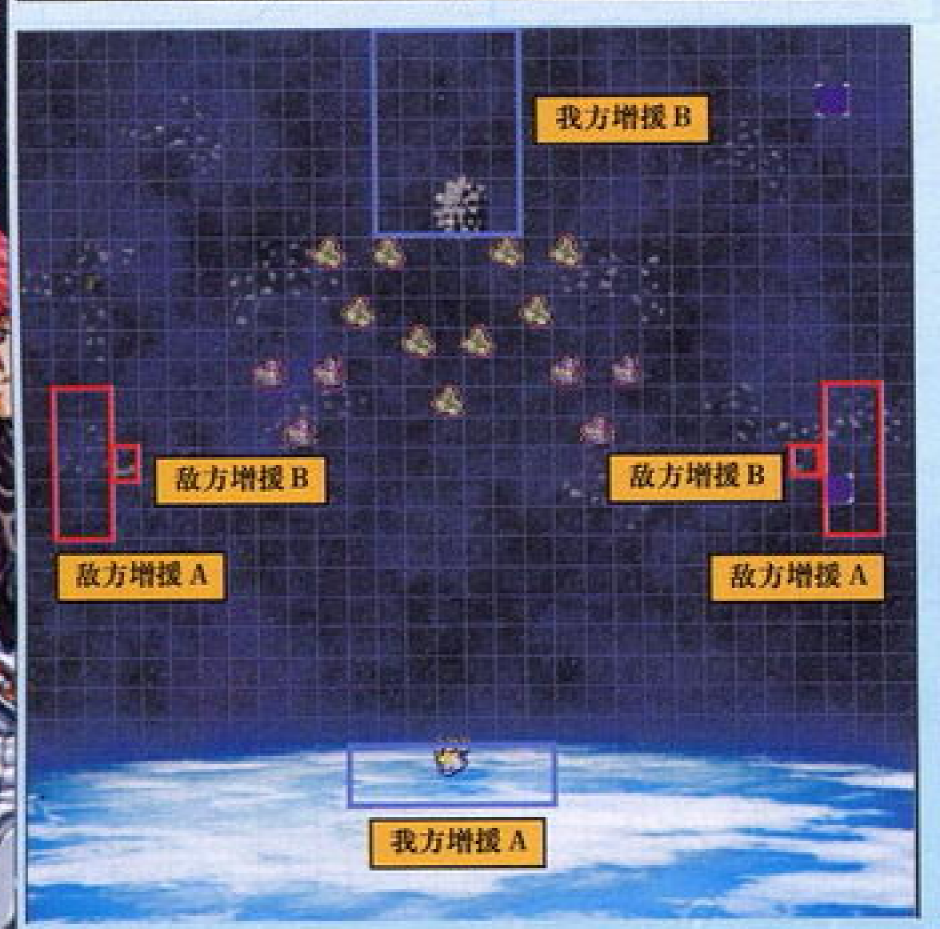
ソウルゲイン×4、ゲシュペンストMK－II×6

敌方增援B（第4回合）

敌对主角机、アルトロンガンダム

敌方资料

机体	机师	HP	资金	掉落道具
サーペント×9	マリーメイア兵	9500	3500	バイオセンサー
トーラス×6	モビルドール	6500	3000	—
ソウルゲイン×4	シャドウミラー	37200	3500	デュアルセンサー
ゲシュペンストMK－II×6	シャドウミラー	11400	2000	—
敌对主角机（HP40%以下撤退）	敌对主角	29400	3500	援护攻击+1
アルトロンガンダム（HP30%以下撤退）	张五飞	5600	4500	技量值+10



攻略要点

面对一边是即将复活的恶魔高达，一边是就要掉落地球的资源卫星，朗德·贝尔队决定再次分开行动，抚子号前往阻止玛丽梅亚军的卫星降下作战。

最初只有一部托尔吉斯III，在援军未到达前最好不要冲进敌阵里，第二回合希罗等人登场，这时可以摆好阵势等敌人自己冲下来。敌人第三回合的援兵刚出现时还没什么威胁，可以不用理会。等到第四回合，我方的大部队在地图上方出现，这时两拨人马应尽快汇合并调整队伍，因为轮到第四回合的敌人行动时，敌方主角和张五飞会带领镜影部队一口气冲上来，如果没来得及消灭初期敌人的话这时就会很被动。敌人里面大多数机体回避都很高，想节约精神的话可以多利用陨石带和卫星的命中补正效果。

共通路线　第27话　あなたがいて、私がいる/エンドレス・ワルツ

胜利条件	败北条件
1.敌全灭	1.我方被全灭 2.我方战舰被击坠

我方初期配置

トールギスIII、ガンダムデスサイズヘル、ガンダムヘビーアームス、ガンダムサンドロック

敌方初期配置

ドラグーン×4、サーペント×6、トーラス×6

我方增援A（第3回合）

主角机

我方增援B（第5回合）

ナデシコ、ウイングガンダムゼロ、自选机体×9

敌方增援A（第3回合）

敌对主角机、ソウルゲイン×2、ゲシュペンストMK－II×4

敌方增援B（第5回合）

アルトロンガンダム

敌方资料

机体	机师	HP	资金	掉落道具
サーペント×6	マリーメイア兵	9500	3500	—
トーラス×6	モビルドール	6500	3000	—
ドラグーン×4	シャドウミラー	4900	3500	アポジモーター
ソウルゲイン×2	シャドウミラー	37200	3500	リペアキット
ゲシュペンストMK－II×4	シャドウミラー	11400	2000	—
敌对主角机（HP30%以下撤退）	敌对主角	29400	3500	ガンファイト+1
アルトロンガンダム	张五飞	5600	4500	インファイト+1



攻略要点

虽然成功阻止了资源卫星掉落地球，但是玛丽梅亚军的主力部队已经对地球的联邦军发起了压制作战，在加上有着镜影在背后支持，地球大部分的联邦军据点已经沦陷。因为事态紧急，尤莉嘉决定不等和阿伽玛汇合，指挥抚子独自返回地球。

这关的敌人在数量和配置上都和玛丽梅亚军路线的前一关差不多，比较大的变化是在查布罗战斗多了许多不利的地形，所以出战时建议多选择飞行单位，另外还有GP-03由于是宇宙用机体，所以在大气层里作战就一定要给它装上フライトモジュール。敌方增援里面仍然有敌方主角和张五飞，如果上一关选的是玛丽梅亚军路线并且用希罗击坠过他，那么这关就可以用希罗说得他，不过因为张五飞是固定加入的人物，这里即使把他击坠也不要紧，况且他身上还有一块不错的芯片。

共通路线 第28话 それぞれの战う意味／ネオ・ジオン动乱

胜利条件	败北条件
1.敌全灭	1.我方战舰被击坠

我方初期配置

アブサラス、ネエル・アーガマ、ナデシコ、自选机体×12

敌方初期配置

アプサラス完全型、グフカスタム×2、アプサラス×3、バウ×2、ドムⅡ、ズサ×4

敌方增援A（第5回合）

マグマ兽グレートⅠ、战斗兽バルカニア×3、战斗兽ゴーグラ×6、兽士バイザンガ×2

敌方增援B（第6回合）

クイン・マンサ、キュベレイMK－Ⅱ×2、ドーベン・ウルフ×4、ドライセン×2、バウ×4

敌方资料

机体	机师	HP	资金	掉落道具
アプサラス完全型	ギニアス	82300	7000	底力+1
グフカスタム×2	ランバ・ラル、ノリス	10600	2000	メガジェネレーター、メガブースター
アプサラス×3	ジオン兵	21000	4000	ハイブリットアーマー
バウ×6	ジオン兵	12800	2500	—
ドムⅡ	ピッター	10200	2300	リペアキット
ズサ×4	ジオン兵	7500	2200	—
マグマ兽グレートⅠ	ダンゲル	24500	6000	—
マグマ兽グレートⅡ	ダンゲル	61300	6000	切り拂い+1
战斗兽バルカニア×3	AI	19400	2200	カートリッジ、プロペラントタンク
战斗兽ゴーグラ×6	AI	9200	2300	—
兽士バイザンガ×2	AI	9100	2000	—
クイン・マンサ	グレミー	76300	9000	SP+10
キュベレイMK－Ⅱ×2	プル、プルツー	4200	3000	勇者の印
ドーベン・ウルフ×4	ジオン兵	27900	3500	火星秀、バイオセンサー、命中值+10
ドライセン×2	ジオン兵	15200	3000	—



攻略要点

恢复记忆的主角归来后终于向大家澄清了自己的身分，原来他是温德鲁所率领的镜影部队的队长，他们都是来自另一个平行世界的人。温德鲁因为不满自己原来的世界，打算在这集结兵力后推翻自己原来的世界，但主角却因为在时空转移时出了意外导致失去记忆。在朗德·贝尔队的这段时间中，主角和新同伴们结下了新的羁绊，这也使他的想法有了改变，他再也不想靠破坏别人的世界来达成自己的目的，所以现在他决定正式加入朗德·贝尔队，和新战友一同对抗镜影。就在这时吉翁军的部队出现在了查布罗上空，原来他们想趁联邦在大战后恢复的这段时间趁虚而入，杀联邦一个措手不及。

一开始迅速抢占右下的基地会对战斗有一定的帮助，敌人的先头部队都不强，惟一要注意的是几部阿普萨拉斯的地图炮，千万不要给它们使用的机会，敌人里面的诺利斯如果将他留到最后，他就会加入我方。第五和第六回合都分别有一次敌军增援，其中BOSSダンゲル需要击破两次，另外第二拨增援里的璞露和璞露兹是也可以加入的，千万不要击坠了。

共通路线 第29话 地底城强袭／地底城直上决战

胜利条件	败北条件
1.敌全灭	1.我方全灭 2.我方战舰被击坠

我方初期配置

真・ゲッター1

敌方初期配置

セントマグマ、マグマ兽ダークロン、铠兽士サイモン、铠兽士ダイモン、メカ角面鬼×3、兽士バイザンガ×6

我方增援A（第2回合）

マスターガンダム（风云）

我方增援B（第3回合）

コンバトラーV、ネエル・アーガマ、ナデシコ、自选机体×10

敌方增援A（第3回合）

量产型グレートマジンガー×8

敌方增援B（第4回合）

合体百鬼ロボット、メカ要塞鬼、メカ角面鬼×2、メカ白骨鬼×6

敌方资料

机体	机师	HP	资金	掉落道具
アセントマグマ	ジャネラ	76000	11000	斗争心
マグマ兽ダークロン	ワルキメデス	30100	7000	インファイト+1
铠兽士サイモン	AI	25000	4000	—
铠兽士ダイモン	AI	25000	4000	—
メカ角面鬼×5	AI	7300	2000	—
兽士バイザンガ×6	AI	9100	2000	—
量产型グレートマジンガー×8	AI	5900	3000	リペアキット、プロペラントタンク
合体百鬼ロボット	ブライ	64800	9000	防御值+10
メカ要塞鬼	ヒドラー	25300	6000	アポジモーター
メカ白骨鬼×6	AI	7900	2100	ビームコーティング



攻略要点

早乙女博士以受伤为由叫龙马他们回来研究所，其实真正的意图是将真盖塔交给他们。得到真盖塔的龙马他们为了不辜负博士的期望，打算利用真盖塔和百鬼帝国决一死战。

如果满足了东方不败加入的条件，那么第二回合他会连同风云再起在地图左上角出现，尊者高达和真盖塔可以说是游戏里我方最强的两台机体，值得重点培养。第三回合我方的大部队赶到，并且敌人也会追加8台量产大魔神，对我方形成夹击之势，不过好在它们不会飞，所以我们可以利用山的地形在远距离消灭它们。第四回合百鬼帝国的部队登场，其中BOSS合体百鬼ロボット的命中和攻击都很高，接近的时候HP少的机体最好能找有援护防御的队友依傍一下。这关的BOSS都不会撤退，利用基地的回复效果要打倒它们也只是时间问题。

共通路线 第30话 父と子の绊／父よ、わが子よ

胜利条件	败北条件
1.敌全灭	1.我方战舰被击坠 2.スカルルーク(AI)被击坠 3.守护神ゴードル登场后经过5回合

我方初期配置

ボルテスV、ネエル・アーガマ、ナデシコ、自选机体×13

敌方初期配置

铠兽士サイモン、铠兽士ダイモン、兽士バイザンガ×2、战斗兽バルカニア×2、战斗兽ゴーグラ×2

敌方增援A（第2、3回合）

铠兽士サイモン×2、铠兽士ダイモン×2、兽士バイザンガ×4、战斗兽バルカニア×4、战斗兽ゴーグラ×4

敌方增援B（第4回合）

要塞デモニカ、スカルルーク、量产型グレートマジンガー×6

敌方增援C（击坠地狱大元帅）

守护神ゴードル、スカルルーク



敌方资料

机体	机师	HP	资金	掉落道具
铠兽士サイモン×3	AI	25000	4000	—
铠兽士ダイモン×3	AI	25000	4000	—
兽士バイザンガ×6	AI	9100	2000	—
战斗兽バルカニア×6	AI	19400	2200	—
战斗兽ゴーグラ×6	AI	9200	2300	—
要塞デモニカ	地狱大元帅	29500	7000	射击值+10
量产型グレートマジンガー×6	AI	6100	3000	EWAC装置、プロペラントタンク
守护神ゴードル	ハイネル	101300	21000	援护防御+1
スカルルーク	ジャンギャル	62900	13000	マルチセンサー

攻略要点

为了救出健一的爸爸，众人继续向地底城进攻。

这关的敌方援军比较多，要做好长期战的准备，HP和EN补给机最好都能出场支援。初期的敌兵都是机器兽之流，熬过第二和第三回合的两波敌援军后就基本没有太大的难点了。第四回合地狱大元帅会登场，一起出现的还有一台スカルルーク，注意这里千万不可将スカルルーク击破，否则会导致GAME OVER。而地狱大元帅的击坠时机也要注意，因为一旦击坠他后海尼梯会驾驶守护神ゴードル作为最后BOSS登场，同时他还会启动地底城的自爆装置，如果没在他出现后的五回合内过关的话也会导致失败。

共通路线 第31话 爱と勇气と力／变わりゆく心

胜利条件	败北条件
1.敌全灭	1.ダイテツジン被击坠 2.我方战舰被击坠

我方初期配置

ダイテツジン

敌方初期配置

バンドック、メカブースト・ゾンダア×2、メカブースト・ダンガルン×2、メカブースト・ドヨズラー×3、メカブースト・ガルチャック×3、メカブースト・アンモスガー×3、メカブースト・トラシッド×3

我方增援A（第2回合）

ザンボット3、ネエル・アーガマ、ナデシコ、自选机体×12

我方增援B（第5回合）

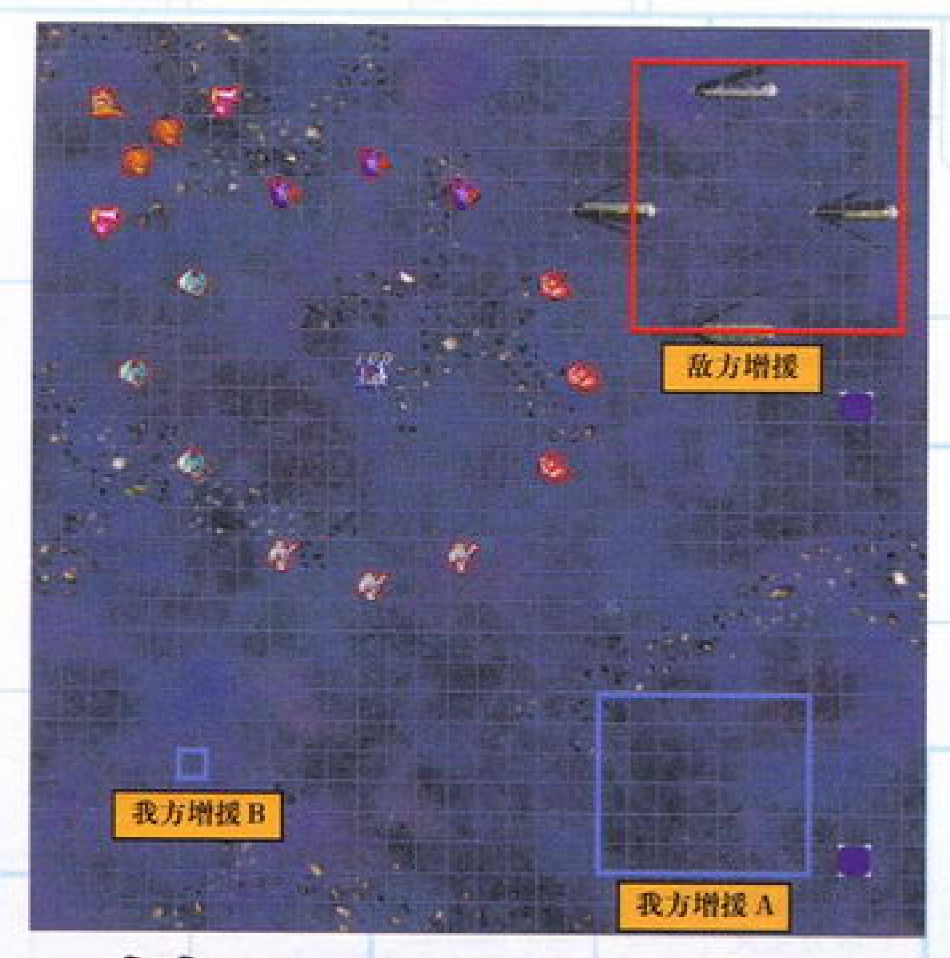
ファルゲン

敌方增援A（第4回合）

敌对主角机、ヴァイサーガ×2、ソウルゲイン×2、ゲシュペンストMK－Ⅱ×9

敌方资料

机体	机师	HP	资金	掉落道具
バンドック（HP30%以下撤退）	ブッチャー	61200	13000	回避值+10
メカブースト・ゾンダア×2	AI	9500	3000	—
メカブースト・ダンガルン×2	AI	21000	2500	
メカブースト・ドヨズラー×3	AI	7600	2500	
メカブースト・AI ガルチャック×3	7300	2400		ハイブリットアーマー
メカブースト・アンモスガー×3	AI	8300	2700	
メカブースト・トラシッド×3	AI	7800	26020	
敌对主角机（HP30%以下撤退）	敌对主角	29600	3500	斗争心
ヴァイサーガ×2	シャドウミラー	33400	3500	高性能レーダー
ソウルゲイン×2	シャドウミラー	37400	3500	シールド防御+1
ゲシュペンストMK－Ⅱ×9	シャドウミラー	11600	2000	—



攻略要点

地球联邦准备和巴姆星人谈和，并派出朗德·贝尔队护送谈和使者上宇宙，不过就在大家赶往小巴姆星的路上收到了白鸟九十九的求救信号，原来又是布查这家伙干的"好事"。

开始只有大铁人一台机体，可以借助陨石带来抵挡一阵，下一回合我方大部队会登场，这时可以分成两队人马，一队和九十九汇合迎击布查的部队，另外一队则向地图右上方的殖民卫星地带前进，因为第四回合镜影部队会作为敌增援在这里出现，提早埋伏在这里对我方掌握进攻主动权很有利。另外如果在这关健的击坠数达到了30机以上，那么苍鹰会在第五回合作为我方增援出现，他和健两人有强力的合体技，所以最好能收为同伴。

木连路线 第32话 どこにでもある「正义」／ネゴシエーター

胜利条件	败北条件
1.敌全灭	1.我方战舰被击坠

我方初期配置

ダイターン3、ナデシコ、自选机体×12

敌方初期配置

カトンボ×2、テツジン×2、マジン×2、デンジン×3、バッタ×10

我方增援（第3回合）

エステバリス・アキト、エステバリス・ガイ

敌方增援A（第2回合）

デンジン×3、テツジン×2、マジン×2

敌方增援B（第3回合）

ダイマジン、デンジン×2、テツジン×2、マジン×2

敌方资料

机体	机师	HP	资金	掉落道具
マジン×6	木连兵	14300	3500	—
バッタ×10	AI	4700	1700	—
デンジン×5	木连兵	21000	3500	バイオセンサー
テツジン×6	木连兵	16000	3500	ハイブリットアーマー
カトンボ×2	AI	41000	4000	—
デンジン（HP30%以下撤退）	源八郎	21400	3500	底力+1
ダイマジン（HP30%以下撤退）	元一郎	33400	4500	防御值+10
デンジン（HP30%以下撤退）	三郎太	21400	3500	アポジモーター

攻略要点

朗德·贝尔队收到木连方面的邀请，准备就双方和平的问题进行谈判，而当朗德·贝尔队的代表坐在谈判桌上时才发现对方根本没有和平谈判的意思，这一切仅仅是一个圈套，九十九也被他们射伤，一场战斗也不可避免了。

本战九十九无法出战，考虑到敌全机都有"Dフィールド"，故而有光线兵器的单位可优先派出场，其余攻击手段则要多用援护来追加伤害。战斗开始时处于敌人包围圈内，可以敌单位中最弱的バッタ为目标来突破重围往下方移动。在对方比较密集的情况下，抚子母舰的地图炮能发挥奇效。

小巴姆星路线 第32话 战士、再び／バイブレーション

胜利条件	败北条件
1.敌全灭	1.ジュドー、ルー、ルビーナ被击坠
	2.我方战舰被击坠

我方初期配置

ZZガンダム、ザクレロ、ダブルスペイザー

敌方初期配置

战斗母舰×3、圆盘兽ギンギン×7、ベガ兽ズメズメ×5

我方增援（第3回合）

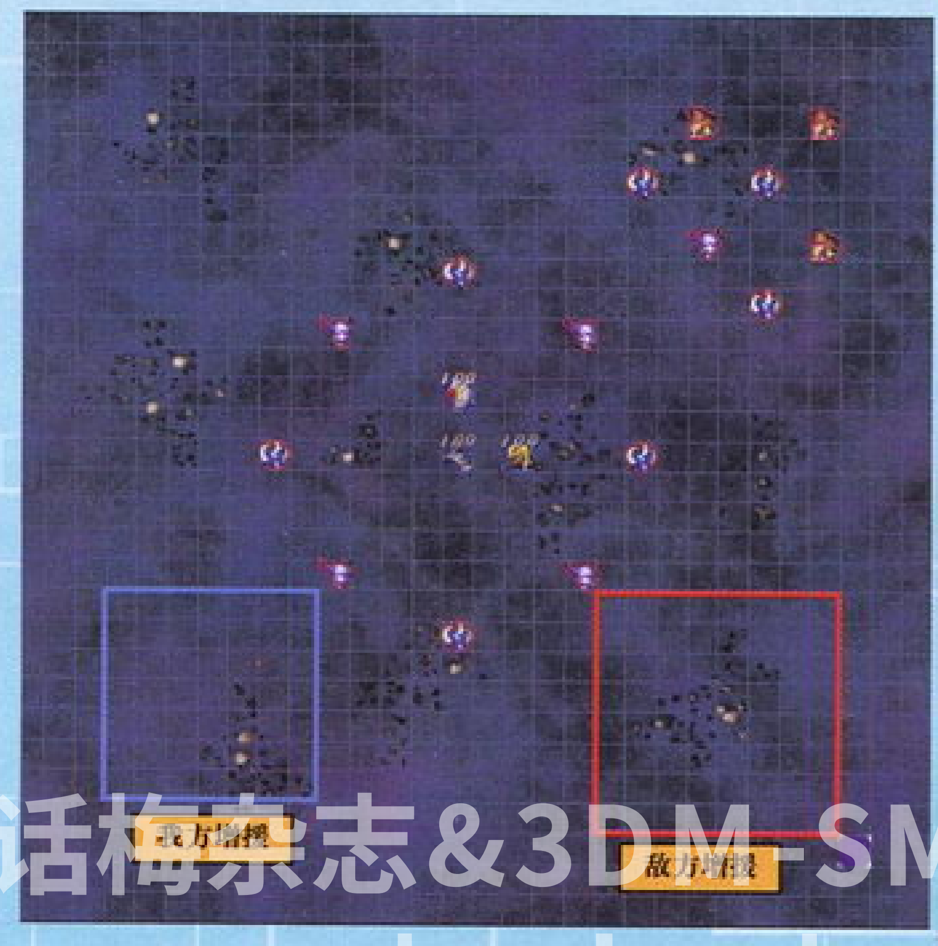
主角机、グレンタイザー、自选机体×10、ラー・カイラム

敌方增援（第3回合）

敌对主角机、ソウルゲイン×2、ヴァイサーガ×2、ゲシュペンストMK－Ⅱ×6

敌方资料

机体	机师	HP	资金	掉落道具
战斗母舰×3	ガンダル、ズリル、ブラッキー	62100	8000	ハイブリットアーマー、防御值+10、バイオセンサー
圆盘兽ギンギン×7	ベガ星兵	31400	4500	プロペラントタンク、アポジモーター
ベガ兽ズメズメ×5	ベガ星兵	25400	4000	—
敌对主角机（HP30%以下撤退）	敌对主角	29600	3500	底力+1
ソウルゲイン×2	シャドウミラー	37400	3500	—
ヴァイサーガ×2	シャドウミラー	33400	3500	—
ゲシュペンストMK－Ⅱ×6	シャドウミラー	11600	2000	—



攻略要点

原来白鸟九十九也想通过自己向地球人结成友好，面对两个谈判机会，朗德·贝尔队的选择分开两队，抚子带上九十九前往木连，而拉·加拉姆则继续往小巴姆星前进。不过分开没多久新阿伽玛就又遇到了麻烦，这次是捷多遭到贝加星人的袭击。

关卡开始前会阿姆罗会换乘νガンダム，对失去一半战力的我方是不小的补充，记得一定改造好了再出击。关卡一开始三人马上往左下移动，敌人攻击的话以应多以防御为主，因为命中叠加系统的存在，即使真实系在面对敌人围攻时也很难保证无伤，所以防御是最保险的。第四回合镜影会在地图所示的红色区域出现，注意这次敌对主角也会撤退，不过以我方现在的实力要击坠他／她也不是什么难事了。

木连路线 第33话 怒りの日轮／メカノイドの野望

胜利条件	败北条件
1.敌方全灭	1.我方战舰被击坠

我方初期配置

ダイターン3、ナデシコ、自选机体×14

敌方初期配置

メガボーグ・ミレーヌ、メガボーグ・リサー、メガボーグ・アイサー、ニーベルンゲン×5、メッタンガー×9

敌军增援A（击坠リサー或アイサー后）

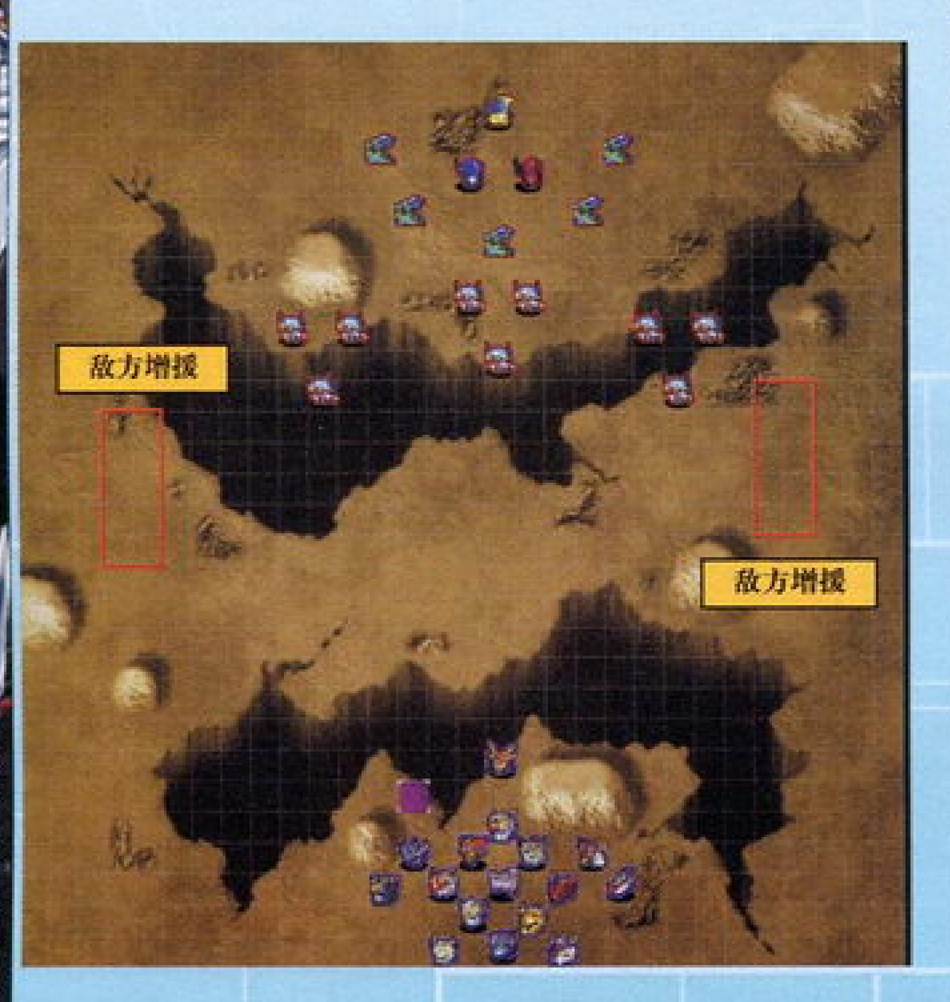
巨大合体メガボーグ

敌军增援B（初期配置的敌军数量小于7时）

メガボーグ・トーレス、ダイターン3×10

敌方资料

机体	机师	HP	资金	掉落道具
メッタンガー×9	メガノイド兵	8300	2000	—
メガボーグ・リサー	リサー	31800	4000	高性能照准器
メガボーグ・アイサー	アイサー	31800	4000	高性能レーダー
巨大合体メガボーグ	リサー	64600	6000	ガンファイト+1
ダイターン3×10	メガノイド兵	25000	4500	プロペラントタンク、リペアキット
メガボーグ・トーレス（HP30%以下撤退）	トーレス	45800	4500	射击值+10
メガボーグ・ミレーヌ（HP30%以下撤退）	ミレーヌ	43300	5000	インファイト+1
ニーベルンゲン×5	メガノイド兵	22200	2500	ビームコーティング



攻略要点

虽然与木连的谈判完全破裂，但是朗德·贝尔队仍然尽力避免与木连全面开战。另外，为了对火星遗迹进行调查，尤莉嘉利用空间移动来到火星，但发现这里竟然已被人占领……

本关不可进入的地形比较多，尽量多派飞行系单位出场吧。リサー和アイサー其中任意一个被我方击落就会进行合体，一定要依靠地图兵器取得复数的芯片。敌初期配置兵力下降到7台以下时，BOSSトーレス带领10台泰坦3在地图中段左右两侧出现，由于トーレス在刚出现时并不会移动，因此可先集中火力击落泰坦3。

小巴姆星路线 第33话 怒る心に火をつけろ／エリカの決意

胜利条件	败北条件
1.敌方全灭	1.ダイモス被击坠 2.メカ战士ギメリア被击坠 3.我方战舰被击坠

我方初期配置

ダイモス

敌方初期配置

メカ战士・ゾンネカイザー×4、战斗ロボ・ダリ×8

我方增援A（第2回合）

メカ战士ギメリア(NPC)

我方增援B（第4回合）

ラー・カイラム、自选机体×14

敌方增援A（第3回合）

战斗母舰×3、圆盘兽ギンギン×6、ベガ兽ズメズメ×6

敌方增援B（第4回合）

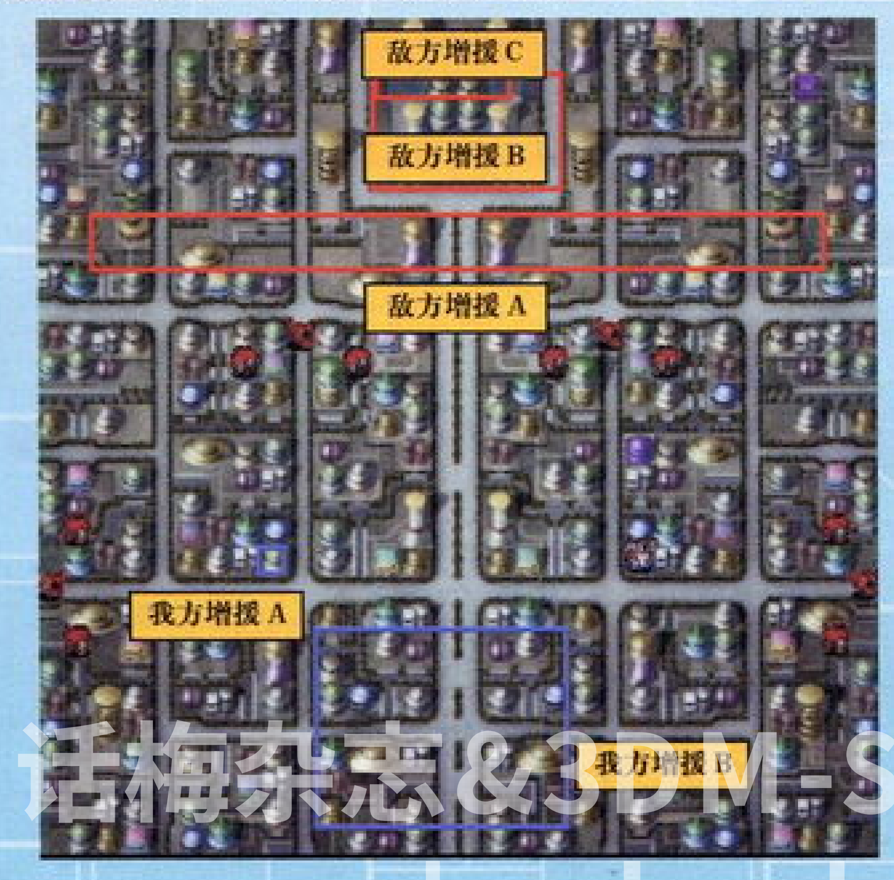
メカ战士ゴッドアーモン、ゲシュペンストMK－Ⅱ×4

敌方增援C（击坠メカ战士ゴッドアーモン）

メカ战士ゴッドアーモン、ヴァイサーガ×2

敌方资料

机体	机师	HP	资金	掉落道具
メカ战士・ゾンネカイザー×4	AI	29400	3500	—
战斗ロボ・ダリ×8	AI	8100	2300	—
战斗母舰×3	ガンダル、ズリル、ブラッキー	62300	8000	射击值+10、メガブースター、超合金Z
圆盘兽ギンギン×6	ベガ星兵	31400	4500	高性能レーダー
ベガ兽ズメズメ×6	ベガ星兵	25400	4000	—
メカ战士ゴッドアーモン	オルバン	151500	11000	インファイト+1
メカ战士ゴッドアーモン	オルバン	151700	11000	ハロ
ゲシュペンストMK－Ⅱ×4	シャドウミラー	11800	2000	デュアルセンサー
ヴァイサーガ×2	シャドウミラー	33400	3500	—



攻略要点

因为小巴姆星外围有着能量护罩保护，朗德·贝尔队无法正面突破，惟一的办法是将斗将戴莫斯的能量最大化和护罩中和，但是这样做的话就只有戴莫斯一架机能进入，而且成功几率只有2%左右，一旦失败还有生命危险。不过为了救出爱人，一矢还是决定一个人前往。

一开始只有戴莫斯一架机体，如果之前有培养的话周围的杂兵还暂时不是他的对手。第二回合利布特会作为我方NPC登场，他的HP非常厚，左面的敌人可以放心交给他。第三回合的时候地图上方会出现大量敌援兵，不过他们暂时还不会行动，一矢可以等下一回合我方大部队登场后再一起向上冲。在第四回合登场的还有巴姆星的老大奥鲁邦，他机体的血量高达15万，而且旁边还有几台亡灵MK－Ⅱ，非常难对付，不过这还不算什么，将他击破后才知道这只不过是他的替身。真正的奥鲁邦会驾驶同样的机体再次登场，所以前期SP和EN都要省着点用。

木连路线 第34话 宇宙の果てに消えるとも／ドン・サウザー

胜利条件	败北条件
1.敌方全灭	1.我方战舰被击坠

我方初期配置

ダイターン3、ナデシコ、自选机体×14

敌方初期配置

巨大合体メガボーグ、メガボーグ・トーレス、ニーベルンゲン×4、メッタンガー×9

敌军增援A（第3回合）

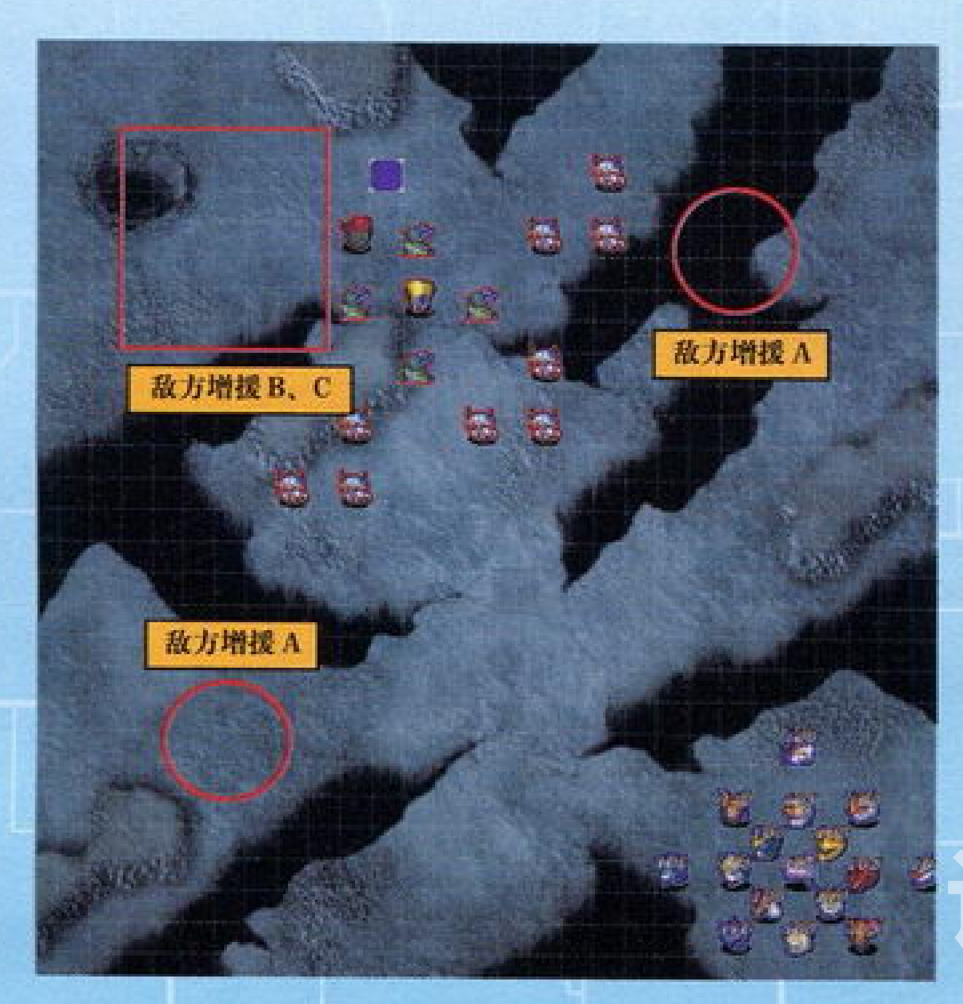
ダイターン3×8

敌军增援B（第4回合）

アイアイ、メガボーグ・ミレーヌ、ゲシュペンストMK－Ⅱ×7

敌军增援C（击坠コロス）

ドン・ザウサー



敌方资料

机体	机师	HP	资金	掉落道具
メッタンガー×9	メガノイド兵	8300	2000	—
ダイターン3×8	メガノイド兵	25000	4500	火星丼×2、リペアキット、プロペラントタンク
メガボーグ・トーレス	トーレス	45800	4500	SP+15
巨大合体メガボーグ	リサー	65600	6000	超合金Z
メガボーグ・ミレーヌ	ミレーヌ	43300	5000	カートリッジ
ニーベルンゲン×4	メガノイド兵	22200	2500	—
ゲシュペンストMK－Ⅱ×7	メガノイド兵	12000	2000	—
アイアイ	コロス	6000	3000	命中值+15
コロス	コロス	151500	16000	SP消费ダウン
ドン・ザウサー	ドン	181500	21000	ハロ

攻略要点

朗德·贝尔队继续向火星遗迹深处进军，而“メガノイド”也在遗迹深处的总部等待着与朗德·贝尔队决一死战。

第三回合敌方出现8台泰坦3，由于西北方向的BOSS和部分杂兵并不会移动，因此可先集中精力将增援消灭。第四回合コロス在地图左上角遗迹出现，此时发生事件，我军全员除万丈外，其余均受对方催眠波的影响，气力－15，而万丈气力+30。第一次将コロス击倒后他会巨大化，与之交战时一定要注意节约SP的消耗。コロス被打倒后敌军最终BOSS“ドン”以满气力状态出场，可以先对其使用几次”脱力“。注意对方的最大射程有12格，还是用超级系的近身大招配合援护攻击来应对吧。另外，记得战斗前让母舰配备几个“火星丼”以备不时之需。

小巴姆星路线 第34话 归れぬ道／タイムリミット

胜利条件	败北条件
1.敌全灭	1.ダイモス被击坠
	2.经过10回合

我方初期配置

ダイモス

敌方初期配置

メカ战士・ゾンネカイザー、战斗ロボ・ダリ×5、战斗ロボ・ズバンザー×12

我方增援A（第3回合）

自选机体×15

我方增援B（第4回合）

メカ战士ギメリア(NPC)

敌方增援（第4回合）

ゲシュペンストMK－Ⅱ×11



敌方资料

机体	机师	HP	资金	掉落道具
メカ战士・ゾンネカイザー	AI	29800	3500	ガンファイト +1
战斗ロボ・ダリ×5	AI	8100	2300	—
战斗ロボ・ズバンザー×12	AI	5200	1800	—
ゲシュペンストMK－Ⅱ×11	シャドウミラー	11800	2000	命中值 +15、火星井

攻略要点

虽然打倒了奥鲁邦，但是他临死之前竟然启动了小巴姆星的自毁装置，在他死去那一刻，小巴姆正以极快的速度往木星冲去，如果不想办法阻止，小巴姆星和这个星球上的10亿居民都会在20分钟后化成灰烬。

这关有10个回合的限制，所以一定要抓紧时间，战斗开始前最好能对一失的机体改造一下，特别是EN和武器攻击力要足够高，然后再装上加EN上限和移动力的芯片，命中不够的话则用精神来弥补，这关的敌人血不多，只要最后能剩下35的SP来发动一次热血来对付メカ战士·ゾンネカイザー就够了。战斗一开始就径直往上走并攻击战斗ロボ·ダリ，这样下一回合就能用反击击破三架敌机，三个回合就可以把右边两个区域的敌人全部清理掉。第三回合我方增援在地图右下角出现，出击时记得把移动力高的机体放在前面，这样做的好处是让移动力高的机体尽快消灭远处的敌人，而离自己较近的的敌人则留给走得慢的机体处理。第四回合镜影部队会出来封锁主要通道，怕普通攻击被援护防御的话可以用合体攻击来对付。

木连路线 第35话 君らしく、夺らしく/ときにはもっと、私らしく

胜利条件	败北条件
1.敌全灭 2.经过十个回合	1.我方战舰被击坠

我方初期配置

ナデシコ、自选15机

敌方初期配置

カトンボ×4、バッタ×8

敌军增援A（第3回合）

デンジン、マジン×2、テツジン×4

敌军增援B（第5回合）

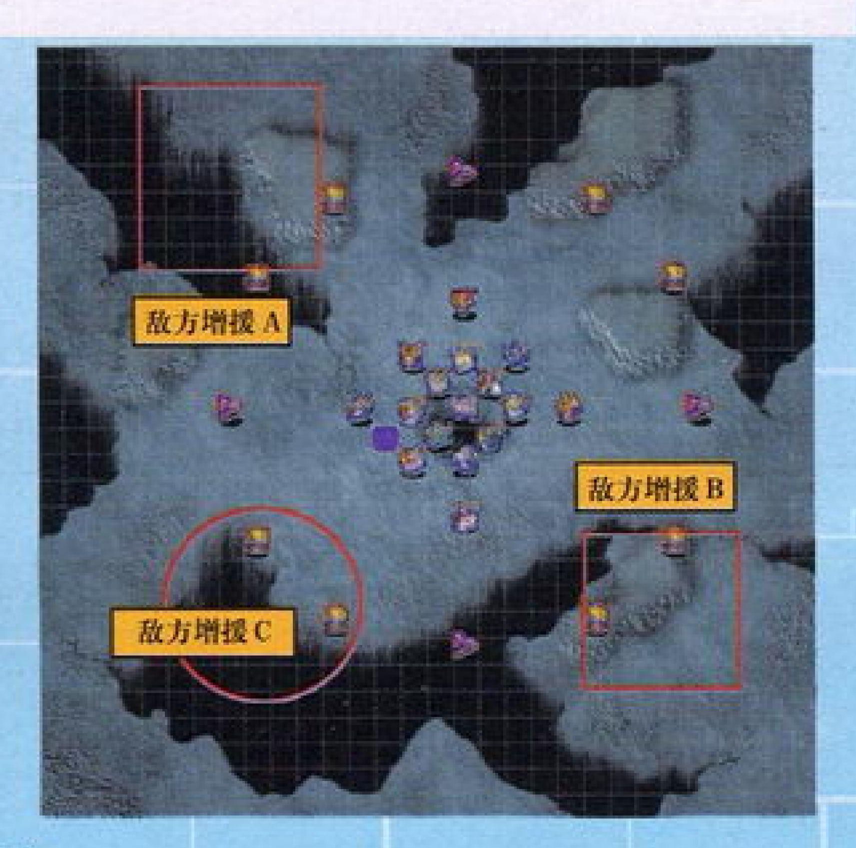
ダイテツジン、マジン×2、テツジン×4

敌军增援C（第5回合）

ダイマジン、マジン×2、テツジン×4

敌军增援D（初期配置的敌军数量小于7时）

カトンボ×4、バッタ×8



敌方资料

机体	机师	HP	资金	掉落道具
バッタ×N	AI	4900	1700	—
カトンボ×N	AI	41200	4000	—
テツジン×12	木连兵	15400	3500	大型マガジン
デンジン	三郎太	21600	3500	回避值 +15
ダイテツジン	源八郎	35600	4500	技量值 +10
ダイマジン	元一郎	35100	4500	超合金ニューZ
マジン×6	木连兵	14700	3500	サイコフレーム

攻略要点

为避免木连的人到火星遗迹内的玻色子演算装置，尤莉嘉准备用抚子的“相转移炮”将它发射到外宇宙，而此时，木连的反攻部队也来到……

本关的目的是坚守十个回合，出战单位还是要多以拥有光线类和“バリア贯通”类武器的为主。敌方初期配置敌军数量降至7台以下时会出现增援，具体出现位置和兵种情况都与初期配置的相同，最大增援次数为10次。如果不想多与敌人纠缠，那么将敌人剩余单位控制在8台就OK。第三、五、六回合三郎太、源八郎、元一郎依次带领敌兵出现在地图左上、右下、左下三个地点，为了强化芯片可不能放过他们。另外在敌人数量很多的情况下，适机地使用精神“かく乱”能让战斗轻松不少。成功守卫至第10回合时，“相转移炮”发射，木连的人为追赶演算装置而撤退，战斗随即结束。

小巴姆星路线 第35话 友と誓ったこの平和/すべてはバームの民のために

胜利条件	败北条件
1.敌全灭	1.我方战舰被击坠

我方初期配置

グレンタイザー、自选机体×15、ラー・カイラム

敌方初期配置

战斗母舰、圆盘兽ギンギン×3、ベガ兽ズメズメ×3、メカ战士・ゾンネカイザー×2、战斗ロボ・ダリ×8

敌方增援A（敌人数量小于8时）

战斗母舰、圆盘兽ギンギン×3、ベガ兽ズメズメ×4

敌方增援B（敌人数量小于8时）

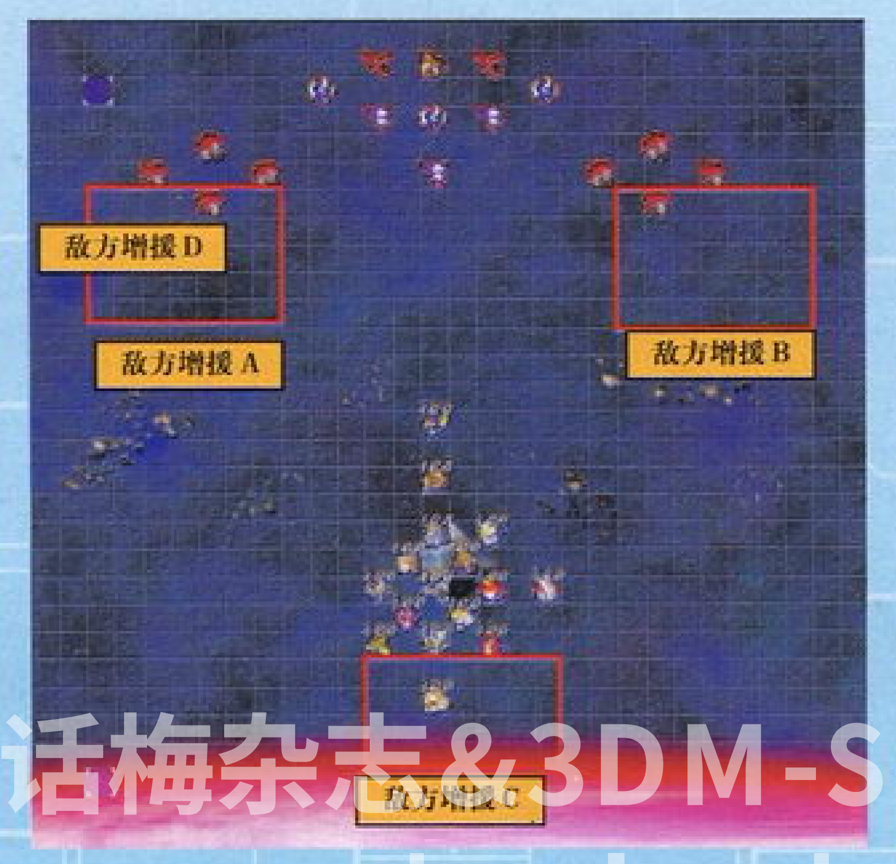
战斗母舰、圆盘兽ギンギン×3、ベガ兽ズメズメ×4

敌方增援C（敌人数量小于8时）

キング・オブ・ベガ、ゲシュペンストMK－Ⅱ×6

敌方增援D（击坠ガンダル）

ベガ兽グラグラ



敌方资料				
机体	机师	HP	资金	掉落道具
円盘兽ギンギン×12	ベガ星兵	31600	4500	大型マガジン、高性能照准器
ベガ兽ズメズメ×11	ベガ星兵	25600	4000	サイコフレーム
メカ战士・ゾンネカイザー×4	AI	29600	3500	—
战斗ロボ・ダリ×4	AI	10300	2300	—
战斗ロボ・ダリ×4	AI	8300	2300	—
战斗母舰×3	ガンダル、ズリル、ブラッキー	62500	8000	回避值+15、超合金ニューZ、技量值+10
ベガ兽グラグラ	レディガンダル	101300	5000	SP+15
キング・オブ・ベガ	ベガ大王	151500	11000	SP消费ダウン
ゲシュペンストMK-Ⅱ×6	シャドウミラー	12000	2000	プロペラントタンク

攻略要点

在众人的努力之下，巴姆星终于在进入木星的大气圈前停了下来，就当众人以为可以停下喘口气的时候，贝加大王带着数量庞大的贝加军来到了小巴姆星周边，准备把小巴姆星推向木星，顺便将朗德・贝尔队一网打尽。这时利希特为了保卫自己的家园和人民，毅然以牺牲自己的方式抵挡了敌军的先头部队。

这关的地形对我方非常有利，本身小巴姆星有不错的回复效果，并且周围的地形还有一些陨石地带可以减慢敌军的进攻步调，所以这关打防守战相当不错。由于是与贝加星人的总决战，所以敌人的数量众多，敌军总共有三次增援，每当敌机的数量小于8时就会出现一次。几个BOSS机体里面ベガ兽グラグラ和キング・オブ・ベガ的HP都是上十万的，多用合体技和援护攻击来对付他们吧。

共通路线 第36话 运命に向かう者たち／メン・オブ・デスティニー

胜利条件	败北条件
1.敌全灭	1.我方战舰被击坠 2.敌方入侵グリプス2

我方初期配置

GP-03、(フルアーマーZZガンダム)、ラー・カイラム、ナデシコ、自选机体×11

敌方初期配置

ドライセン×3、ギラ・ドーガ×6、バウ×6

敌方增援A（第3回合）

GP-02、ドーベン・ウルフ×3、ハンマ・ハンマ×6、ドムⅡ

敌方增援B（敌人数量小于9时）

バンドック、デスカイン、ヘルダイン、ソウルゲイン×2、ヴァイサーガ×2、ゲシュペンストMK-Ⅱ×6



敌方资料				
机体	机师	HP	资金	掉落道具
ドライセン×3	オルテガ、マッシュ、ガイア	15400	3000	サイコフレーム、シールド防御+1、ジャマー
ギラ・ドーガ×6	ジオン兵	9000	3500	EWAC装置
バウ×6	ジオン兵	12800	2500	—
ドムⅡ	カリウス	10400	2300	Iフィールドバリア
GP-02	ガトー	17000	5000	切り払い+1
ドーベン・ウルフ×3	ジオン兵	27400	3500	—
ハンマ・ハンマ×6	ジオン兵	21000	3800	ビームコーティング
ゲシュペンストMK-Ⅱ×6	シャドウミラー	12000	2000	—
ヴァイサーガ×2	シャドウミラー	33600	3500	—
ソウルゲイン×2	シャドウミラー	37600	3500	—
デスカイン	AI	27000	4400	援护防御+1
ヘルダイン	AI	29000	4400	格斗值+15
バンドック	ブッチャー	62600	13000	超合金Z

攻略要点

就在大家庆祝解放巴姆星之际，收到了来自地球联邦的消息，由哈曼所统帅的新吉翁军已经向联邦全面宣战。并且根据最新的消息指出，吉翁军打算占领并利用卫星镭射炮古里普斯2对宇宙的联邦军进行毁灭性打击。就当朗德・贝尔队马不停蹄赶到古里普斯2的时候，在雷达里已经发现了新吉翁军的机影。

终于可以面对久违的机动战士系列敌机了，相比机器兽来说MS的HP和装甲实在太厚道了，就算运动性高点也是可以接受的。一开始什么都不用想了，我方机体直接往古里普斯2上堆吧，一来可以利用回复效果杀敌，二来敌人又进不来，来多少杀多少。前期的敌人里黑色三连星和GP-02都是要特别注意的，前者的合体攻击非常强横，因为不能援护防御的缘故一些HP少的机体往往会栽在他们手上，而GP-02就更不用说了，一颗核弹下来没几个人抗得住。当敌人的数量小于9机时，布查会带着镜影的部队在地图的上方登场，不过他这次终于不会逃跑了，可以安心将他击落。

共通路线 第37话 真实の辉き／トゥルー・シャイニング

胜利条件	败北条件
1.敌全灭	1.我方战舰被击坠 2.敌方入侵グリプス2

我方初期配置

自选机体×14、ラー・カイラム、ナデシコ

敌方初期配置

ゲーマルク、ドーベン・ウルフ×3、ヤクト・ドーガ×6、ジオング×6

敌方增援A（第2回合）

ゲシュペンストMK-Ⅱ×9

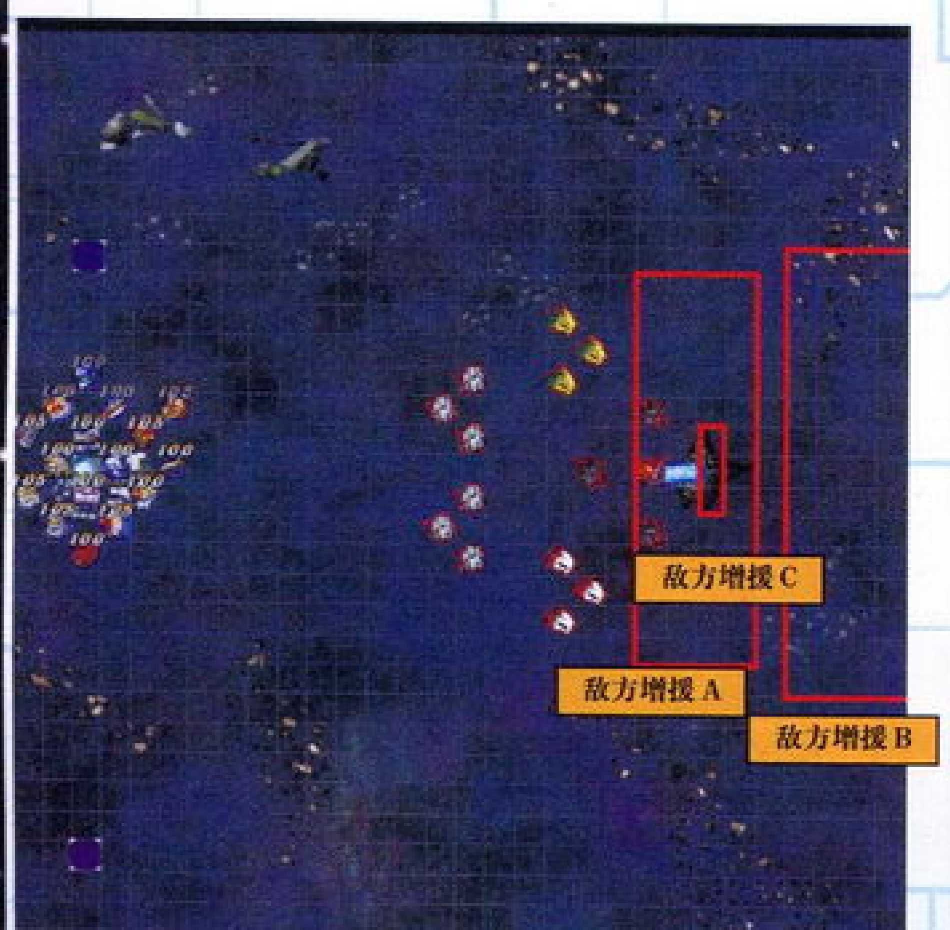
敌方增援B（敌人数量小于6时）

ノイエ・ジール、サイコガンダムMK-Ⅱ×2、ヤクト・ドーガ×4、量产型キュベレイ×6

敌方增援C（全灭吉翁军后）

敌对主角机、ヴァイスセイヴァー

敌方资料				
机体	机师	HP	资金	掉落道具
ゲーマルク	キャラ	46300	6000	底力+1
ドーベン・ウルフ×3	ジオン强化兵	27400	3500	—
ヤクト・ドーガ×10	ジオン强化兵	25000	5200	—
ジオング×6	ジオン强化兵	20300	6000	—
ゲシュペンストMK-Ⅱ(R)×9	シャドウミラー	11800	2000	—
ノイエ・ジール	ガトー	88800	16000	カウンター
サイコガンダムMK-Ⅱ	ジオン强化兵	62300	9000	サイコフレーム
サイコガンダムMK-Ⅱ	ジオン强化兵	63800	9000	超合金ニューZ
量产型キュベレイ×6	ジオン强化兵	21000	5000	切り払い+1
敌对主角机(HP30%以下撤退)	敌对主角	30400	3500	钢の魂
ヴァイスセイヴァー(HP40%以下撤退)	レモン	55400	5000	射击值+15



攻略要点

好不容易占领了古里普斯2，这时朗德·贝尔队却发现原本不应该在这个宙域阿克西斯要塞突然出现在了古里普斯2的后方。原来这一切都是镜影搞的鬼，哈曼接受了温德鲁的提议用空间转移装置将巨大的阿克西斯转移了过来，大量的新吉翁军MS瞬间包围了古里普斯2。

这关的作战目的和上一关一样，不过敌人的机体实力都相对强了很多，这次面对的是新吉翁军的强化人部队，不仅命中相当高，同时他们还会使用威力和射程都相当高的浮游炮。因为敌机都会主动进攻，所以死守古里普斯2的战术仍然有效，并且除了镇守大本营的机体外，还可派一些移动力高的机体游走于外围，以便打扫战场残余。第二回合镜影的部队就会登场，不过这还只是开胃菜，真正的主菜还在后头，当敌人的数量降到6机以下时，卡多会领着另一队强化人部队前来。另外当把新吉翁部队全灭后，雷蒙和敌对主角出现在阿克西斯，其中敌对主角还是用老方法对付就好了，最棘手的是雷蒙，不仅自身机体回避率极高，并且还会在HP低于40%的时候带着敌对主角撤退，对付她没有SP的话基本很难下手，可以说是这关的最大的难点。

共通路线 第38话

静寂の声／サイレント・ヴォイス

胜利条件	败北条件
1.敌全灭	1.我方全灭 2.我方战舰被击坠

我方初期配置

ラー・カイラム、ナデシコ，自选机体×14

敌方初期配置

ザクIII改、サイコガンダムMK－II×3、量产型キュベレイ×6、ヤクト・ドーガ×12

敌方增援A（敌人数量小于10时）

キュベレイ、クインマンサ×3、サイコガンダムMK－II×2、α・アジール×3、ヤクト・ドーガ×4

敌方增援B（全灭初期配置与增援A敌人后）

敌对主角机、ソウルゲイン×2，ヴァイサーガ×4，ゲシュペンストMK－II×6

敌方资料

机体	机师	HP	资金	掉落道具
ザクIII改	マシュマー	33000	5000	援护攻击+1
サイコガンダムMK－II×5	ジオン强化兵	62300	9000	切り払い+1
量产型キュベレイ×6	ジオン强化兵	21000	5000	—
ヤクト・ドーガ×16	ジオン强化兵	25000	5200	—
α・アジール	ジオン强化兵	92500	16000	超合金ニューZ
α・アジール×2	ジオン强化兵	91000	16000	サイコフレーム
クインマンサ×3	ジオン强化兵	76500	9000	SP+10、ガンファイト+1
キュベレイ	ハマーン	76300	17000	防御值+15
ゲシュペンストMK－II(R)×6	シャドウミラー	12400	2000	—
敌对主角机	敌对主角	31000	3500	ハロ
ヴァイサーガ×2	シャドウミラー	34000	3500	—
ソウルゲイン×4	シャドウミラー	38000	3500	—

攻略要点

趁着对新吉翁军的初步胜利，朗德·贝尔队攻进了阿克西斯的内部准备将新吉翁连根拔起。

敌人有着绝对的数量优势，所以千万不可过于急进，以免HP少的补给机遭到围攻，像本关这种持久战如果失去了补给机体可是十分痛苦的。敌人的配置和上一关差不多，都是以强化人为主，我方的超级系不使用SP的话打起来会非常吃力，所以建议杂兵还是交给真实系处理，而超级系的精神和EN则留给后面的BOSS，另外由于杂兵的机体都是以实弹和激光为主要攻击手段，因此使用νガンダム或者真实系的主角机去突围会有不错的效果，当然事先要做一定的改造。当敌机的数量降到10台以下时，哈曼带领新一批的敌兵出现在地图的左侧，其中不少杂兵机的HP都非常高，这时就轮到超级系出马了，EN不够的话哈曼下方就有回复点，或者直接使用补给机回复，打消耗战的话还是我方有利的，况且卡碧尼的浮游炮还有弹药限制，等它一用完基本就没威胁了。消灭完哈曼的吉翁军部队后，敌对主角照例出现在关卡最后，不过这次他/她不会逃跑，全灭最后的敌人就会迎来最后的决战。

最终话

极めて近く、限りなく远い世界に

胜利条件	败北条件
1.击坠ツヴァイザーゲイン	1.主角机被击坠 2.我方战舰被击坠 3.经过10回合

我方初期配置

ラー・カイラム、ナデシコ，自选机体×13

敌方初期配置

ツヴァイザーゲイン、ヴァイスセイヴァー、ソウルゲイン×6、ヴァイサーガ×6、ゲシュペンストMK-II×12、ギルガザムネ、ゲイザム×2、ベガ兽グラグラ、デスカイン、ヘルダイン、メカ战士ギメリア、メカ战士ゾンネカイザー×2、圆盘兽ギンギン×2

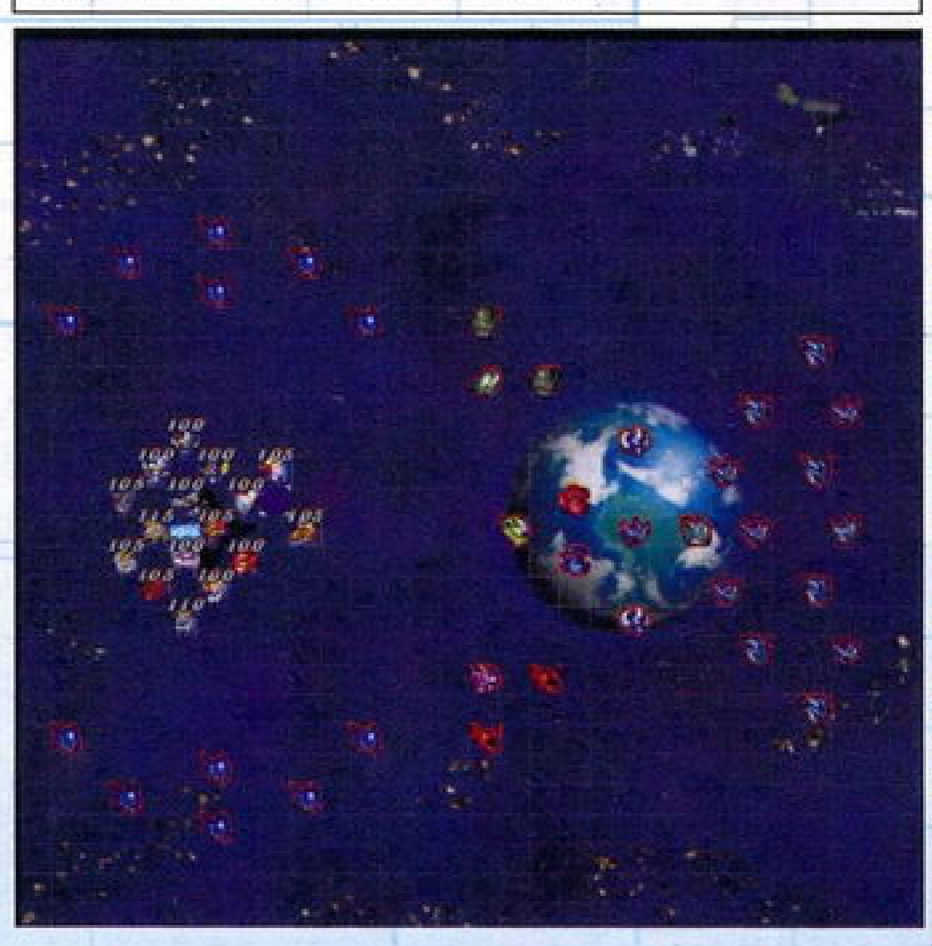
敌方资料

机体	机师	HP	资金	掉落道具
ツヴァイザーゲイン	ヴィンデル	260200	21000	SP消费ダウン
ヴァイスセイヴァー	レモン	96000	5000	技量值+15
ソウルゲイン×6	シャドウミラー	38000	3500	命中值+15
ヴァイサーガ×6	シャドウミラー	34000	3500	—
ゲシュペンストMK-II×12	シャドウミラー	12400	2000	—
ギルガザムネ	???	39400	5000	射击值+15
ゲイザム×2	???	28500	4500	—
ベガ兽グラグラ	???	101900	5000	ヒット&アウェイ
デスカイン	???	27600	4400	ガンファイト+1
ヘルダイン	???	29660	4400	インファイト+1
メカ战士ギメリア	???	46900	4000	回避值+15
メカ战士ゾンネカイザー×2	???	29600	3500	—
圆盘兽ギンギン×2	???	31600	4500	—

攻略要点

帮助哈曼是假，其实温德鲁的最终目的就是引朗德·贝尔队上钩，然后再用空间转移将载有众人的阿克西斯撞向地球，达到一石二鸟的效果。

最后一关的目标只有一个，那就是打倒这场战争的罪魁祸首温德鲁，但这关的难点就在于温德鲁不会主动出击，我们的选择只有突破敌人的重重包围，并且这关还有10回合的限制，名副其实是一场硬仗。因为时间紧迫，清理完初期的亡灵MK-II后，就建议不要做过多的EN和SP浪费了，直接去挑战温德鲁。首先把部队囤积在离温德鲁9格的敌方，这是他射程最远武器打不到的地方，接下来一回合开始就让超级系机体用加速往里面冲，而射程有9格的真实系机体就继续在外围支援。如果SP充裕的话，最好每个回合都使用一次かく乱，这样可以大大提高了近身机体的存活几率。主力机体成功接近温德鲁后就用最强合体技或武器轰吧，只要每台机体的行动配合得好，要在一回合内击倒温德鲁完全是可以的。



《AP》研究所 AP-Research

PART① 通关特典

二周目游戏可以继承的要素有：机师击坠数、用技能芯片习得的特殊技能＆提高的能力（这里要特别提醒的是，阿克塞尔和拉米娅两位主角的资料是无法相互继承的）、未使用的技能芯片。资金方面：通关1次可继承至今获得的资金（含使用的）的50％；通关2次可继承至今获得的资金（含使用的）的75％；通关3次为继承至今获得的资金（含使用的）的100％。

PART② 反“乱数保存系统”法

由于本作采用了新的乱数保存系统，因此我们无法像以前那样通过S/L保证命中、出会心一击等等，不过一个可能的设计疏忽，让厂商变向提高游戏难度的计划泡了汤——游戏用存档会消耗乱数，也就是说虽然一次读档无法改变结果，但当你读档后再存档一次乱数就会改动了，想S/L的话只要按START键多存次档就可以像往常一样进行了。

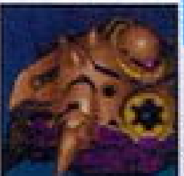


PART③ 隐藏要素一览

※（）内为机体名称

リサ

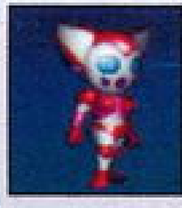
1.超级系路线第4话结束时流龙马的击坠数≥5，之后在地上路线第8话或者宇宙路线合流后加入。



アイナ（アプサラス）

1.第6话用シロー说得アイナ（说得后可以击坠）。

2.第7话アイナ最后存活的话可同机体アプサラス一同加入，不满足条件的话アイナ仍然会加入，但是得不到机体。



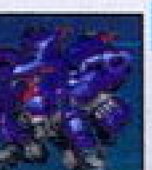
ミユキ（ゲッターQ）

1.第7话用龙马、隼人、武藏都和她战斗一次，但是不要击坠。之后再用龙马说得就能加入，不满足上述条件的话ゲッターQ也肯定会入手。



（シャア专用ゲルググ）

1.第7话几个会撤退BOSS中选择击坠シャア，过关后便能入手。



ガイ（エステバリス・ガイ）

1.第8话选择宇宙路线。

2.第9话保证ガイ不被击坠、或者保证ナデシコ、アキト机体的HP保持在30%以上又或将ジオン军全灭。这样他在第11话作为我方增援登场，过关后正式加入。



ララァ（エルメス）

1.第8话选择宇宙路线。

2.第11话让アムロ、セイラ都和シャア、ララァ战斗过（共4次）。

3.第12话击坠シャア后，用アムロ说得ララァ，当场就会加入。



（フルアーマーガンダム或者Gファイター）

1.第8话结束时アムロ击坠数高于セイラ时得到フルアーマーガンダム（可换装），反之则是Gファイター（可与ガンダム合体）。



铁甲鬼（メカ铁甲鬼）

1.第15话中成为NPC后，只要不被击坠过关就会加入。

ムサシ死亡回避

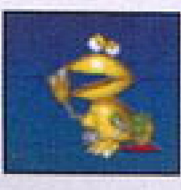
1.第15话结束时只要流龙马的击坠数在15以上，ムサシ就不会死亡，而是成为单独的机师。



蝴蝶鬼（メカ蝴蝶鬼）

1.第16话分支选择“ビックファルコンへ行く”。

2.第17话用ゲッタードラゴン和メカ蝴蝶鬼战斗，双方都生存情况下再用龙马进行说得就会加入。



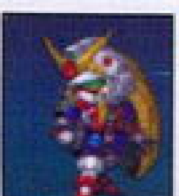
金太＆知惠（ケロット）

1.第16话分支选择“南原コネクションへ行く”，在第17话加入。

フォウ或ロザミア

1.第16话用カミーユ说得，两者二选其一，说得后将其击坠。

2.第18话用カミーユ再次对选择的目标进行说得并击坠，过关后即可加入。



アレンビー（ノーベルガンダム）

1.第18话用ドモン说得アレンビー，说得后可击坠。

2.第19话用按レイン→ドモン的顺序说得アレンビー，然后再用ドモン击坠对方（地图武器以外），过关后加入。

キリカ

1.让マリア和デューク合体与キリカ发生战斗触发剧情。之后分离，再用マリア说得对方一次即可在过关后加入（必须将敌方战舰ズリル击坠）。



プル、プルツー（キュベレイ mk-II）

1.第28话先击坠グレミー，此时让カミーユ和プル战斗（双方都生存），プル当场加入；再用プル击坠プルツー，过关后プルツー也会加入



ノリス（グフカスタム）

1.第28话过关时ノリス仍然生存就会加入。



（量产型グレートマジンガー）

1.第30话结束时铁也的击坠数在30以上即可入手。



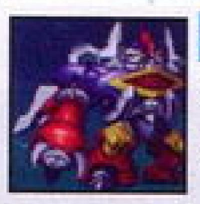
マイヨ（ファルゲン）

1.第30话结束时ケーン的击坠数在30以上，第31话会作为我方增援登场并正式加入。



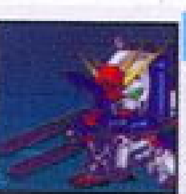
（サザビー）

1.第31话结束时クワトロ的击坠数在30以上即可入手。



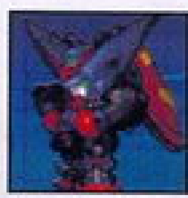
九十九（ダイテツジン）

1.第31话结束时选择木连路线，第33话开始正式使用。



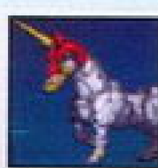
（フルアーマーZZガンダム）

1.第31话结束时选择“小バーム星”路线，第35话结束时ジュドー的击坠数在43以上，第36话开始后ZZガンダム自动变更为フルアーマーZZガンダム。



东方不败（マスターガンダム和风云再起）

1.第8话分支选择地上路线；第16话结束后选择“ギアナ高地に向かう”；第19话满足条件让アレンビー加入；第28话结束时ドモン的击坠数在30以上，这样他会在第29话作为增援与风云再起一起加入。



风云再起（东方不败已死亡）

1.第21话结束时ドモン的击坠数在30以上即可加入。

ダイモス、コンバトラーV、ボルテスV追加新武器

1.第17话选择“南原コネクションへ行く”，28话结束时コンバトラーV追加武器“グランダッシャー”。

2.第17话选择“ビックファルコンへ行く”，28话结束时ボルテスV追加武器“超电磁ボールVの字斩り”。

3.第17话选择“ギアナ高地に行く”，28话结束时ダイモス追加武器“必杀烈风正拳突き改”。

キリカ

1.让マリア和デューク合体与キリカ发生战斗触发剧情。之后分离，再用マリア说得对方一次即可在过关后加入（必须将敌方战舰ズリル击坠）。

ボスボロット追加新武器

1.第8话选择宇宙路线。

2.第9话结束时ボス的击坠数在5以上，这样在第10话开始时追加新武器“ボロットプレッシャーパンチ”。

レイン＆ドモン追加合体攻击“石破ラブラブ天惊拳”

1.第25话分支选择“デビル机动要塞”，第26话结束后可以使用。



以39话的关卡数量来说，本作的流程不算太长，但通关时竟然发现自己的时间已经达到了60个小时，这也侧面反映出了本作还是具有一定“难度”的。为了能打掉每关BOSS那万恶的30%HP，笔者大量的游戏时间都花在了GAME OVER练級/刷钱和回会心这几个地方，导致进度缓慢。说到回会心这里又不得不说说本作新增的乱数系统，本来加入这个系统的目的就是为了防止使用玩家用S/L大法的，出发点是挺好，可是坏就坏在乱数实在太容易就能改变了（甚至进存档都能），现在要S/L的话也只是比以前多了一个步骤而已，不得不说比较鸡肋。

文 烛之武　编 盲先知　美编 紫枫

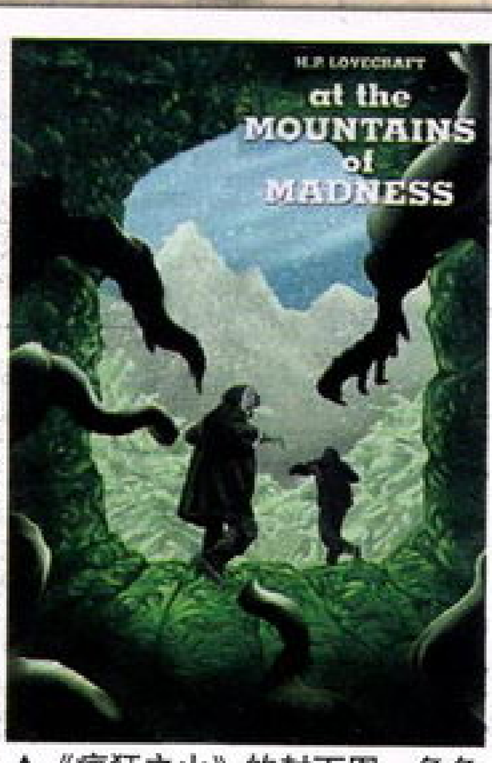
名门望族的艺术
——漫谈史莱姆

专题企划 FEATURES

既然你是这本书的读者，那提起史莱姆来你肯定不会觉得陌生，这个水滴一样的可爱小精灵的名气在游戏界可以说达到了如雷贯耳的程度。史莱姆的英文名字是Slime，日文则是スライム，这个词的本意就是泥状、黏糊糊的东西，这也十分恰当地概括了史莱姆的外貌特征。不过现如今的史莱姆早已不是那么简单了，它们已经是个庞大的家族，不仅包括了那个最简单的水滴状生物，也有了很多形象、名字上的分支，这次我们就聊聊有关它们的一些东西吧！



史莱姆的起源



▲《疯狂之山》的封面图，角色们正要逃离Shoggoths的魔爪。

现在大家常见到的蓝色小水滴早已是SE的吉祥物了，也是业界相当成功的游戏形象。于是很多玩家可能会认为是原Enix的“《勇者斗恶龙》系列”创造了这个怪兽形象，实际上虽然这个可爱的形象的确是出自鸟山明大师之手，但是Slime这个概念却是早已有之的。现在一般认为史莱姆的起源是知名恐怖小说家HP Lovercraft在1931年所写的小说《疯狂之山》（At the Mountains of Madness），这部小说中主角在南极的地底下发现一种原生质状的合成生物，叫做Shoggoths，这种生物颜色漆黑，能随意改变外形，这应该就是当今史莱姆类型生物的起源了吧。其后史莱姆这种异质生命体就成为科幻作品的常见题材。另一位小说家Joseph Payne Brennan在1953年发表了一部短篇小说，名字就是《史莱姆》（Slime），史莱姆这个名字就这样诞生了。

史莱姆第一次在电影中出现要追溯到1958年，当时的一部电影《魔点》中出现了一种从外太空飞来的红色黏怪。知名奇幻小说家罗伯特·E·霍华德的《科南与石碑的诅咒》（知名小说及漫画《野蛮人科南》的一个支系作品）中也出现了史莱姆一样的生物，这种怪物长着果冻一样的触手，一旦接触到其他生物就会将该生物的肉体消化掉。在小说中，科南遭到了这种怪物的袭击，后来用火才消灭了这种怪物。此时期的史莱姆大多被描述为来路不明、且食欲无穷的恐怖生物。不过与我们现在所看到的史莱姆能真正攀得上亲戚的并非这些作品中的史莱姆。



▲《魔点》的宣传海报，红色的黏怪覆盖了整节火车，甚是恐怖。

作为奇幻RPG鼻祖的《龙与地下城》（《Dungeons & Dragons》，简称D&D）从以往的奇幻作品中吸收了不少营养，史莱姆这种形状不定的生物也因此出现在《D&D》中，只是名字被统称为布丁怪。在《D&D》中布丁怪实力非常强劲，它们一般会粘在迷宫的天花板或墙壁上，当附近有生物通过的时候它们就会立刻落下来展开攻击，其分泌的酸液会腐蚀武器和防具。《D&D》中出现的史莱姆具有强大的同化能力，它们可以将很多物质溶解。在设定中，这种史莱姆其实并非一个整体，而是由许多微小个体组成的群体生物。在它的吞噬的东西越来越多的情况下，它最后甚至会成长为难以对付的巨大怪物，这显然是《D&D》中的冒险者们不愿意见到的。我们在后来的《DQ》中也见过众多小史莱姆合体为一个史莱姆王的情况。所以史莱姆真正首次进入游戏中应该说是《D&D》的功劳。《D&D》可说是RPG的起源，而作为电脑游戏


▲《龙与地下城》插画中的布丁怪，果然是方方正正的。

史上最早RPG之一的《巫术》（Wizardry）就从《D&D》规则中吸收了很多要素。由于这个原因，游戏中也出现了史莱姆。不过和之前的形象不同，游戏中的史莱姆能力很弱，这对后世的游戏起到很大的影响。

1986年，一款日式RPG问世了，它就是《勇者斗恶龙》。游戏中玩家在冒险最初就能遇到一些蓝色的小生物，它们HP和攻防能力都不高，可爱的样子也和弱弱的实力相衬，这就是史莱姆了。虽然日式RPG最早也是参照美式游戏而设计，不过游戏中的各种怪物都变得可爱了许多，史莱姆也不例外。毕竟在游戏画面简陋的FC时代，电视机上的点阵画面最容易表现形象简单鲜明的形象。游戏中史莱姆圆睁的双眼和咧着大嘴的笑容在那个时代可以说“萌”到了不少玩家，从而使它“可爱”的特点在日系游戏中很好地传承了下去，之后日系游戏中出现的史莱姆大多造型比较明快，能力也不像它们的欧美前辈那么恐怖，属于是被玩家欺负的对象了。（笑）



▲这可能就是玩家第一次遇到史莱姆的一幕吧。

史莱姆基本属性介绍

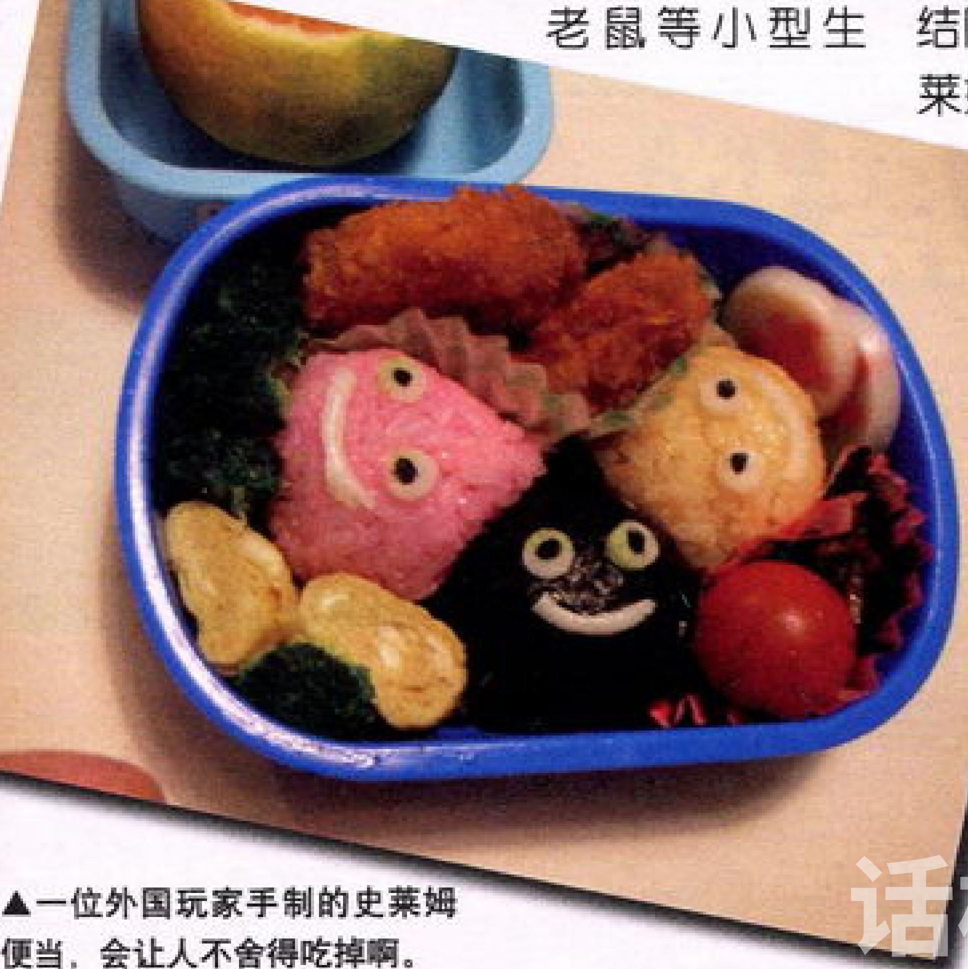
史莱姆究竟是什么样的生物，到现在为止还是没有一个确切的定义。毕竟它是一个虚构出来的概念，可能不同的人对其都有不同的理解吧，说它是细胞生物或根本就是无机物也都没有错，有时候我个人甚至更乐于将其归为一种水的特殊形态。可以说史莱姆的存在已经超越了地球上生物的概念。

大多数人都认为，史莱姆身体是一种不定形胶质或粘稠流体，这种生物外表透明，身体内也只有一些非常简单的器官。由于身体的柔韧性，它能保持各种各样的形状，也能进行简单的弹跳等动作。它的生存原理不明，不过也有资料说它们以吞噬老鼠等小型生物维生。西方的史莱姆多生存于富含水分的地下阴暗区域，如地道等。而日系的史莱姆则有更大的活动范围，我们在美丽的森林和草原中也是常常见到它们的哦。



对于欧美奇幻中的史莱姆而言，由于它们长期处于污浊潮湿环境，所以它们分泌出的酸液中往往含有一些不明成分，不仅能损坏金属制品，其中的病菌还有可能使生物患病、中毒。在有的传说中，城底的地下水道里就生活着一些类似烂泥的生物，它们成群结队，以吞噬废弃物为生。还有的传说是史莱姆特别喜欢珠宝一类的东西，虽然不能将之消化，却能将之置于体内，战士们常常能从这些死去的史莱姆尸体中找到名贵的宝石。在笔者看来，这就是给“史莱姆能掉宝”找了一个借口而已。

史莱姆如何进化如何繁殖，这个问题至今仍然是一个谜团。依照其他单细胞生物的繁殖方式来看，分裂繁殖应该是史莱姆的主要繁衍方式。不过这仍然很难解释它当初是怎么来到这个世界上的。以史莱姆的身体柔韧性来看，用刀用剑把它砍开它也能立刻再愈合，物


▲一位外国玩家手制的史莱姆便当，会让人不舍得吃掉啊。

理性的攻击可以说对它完全无效，可能只有元素魔法才能对它产生作用。不过就算是花费了不少MP把它们干掉，在那一摊烂泥一样的残存物里估计也很难找到什么好东西。不仅如此，在和那样的史莱姆战斗后，无论是被酸液腐蚀装备的修复费，还是治疗感染中毒的药水钱，都是笔不小的数目。与之作战不仅得不到什么好处，弄不好还要赔进去不少银子。不过《DQ》时代的可爱史莱姆似乎并没有这些特性。它们作为游戏初期的敌人，一般的物理攻击就基本可以把它们搞定。而且相比形象污腐的粘怪，史莱姆们貌似相当清澈透明，完全不像疾病的传染源呢！



▲琳琅满目的史莱姆玩具。

游戏中的史莱姆

光明之魂



光明之魂中的初期怪物便是史莱姆，作为初期的敌人比较容易搞定。并不敏捷的身体使它对玩家基本构不成威胁，当然若是成群结队的史莱姆肯定还是会给玩家添点麻烦的。这些怪物还分为不同属性，有史莱姆、绿色史莱姆、毒液史莱姆、热能史莱姆、电击史莱姆以及冷冻史莱姆，不同属性的史莱姆也需要找到合适的方法对付才行，像不能用冰魔法对付冰冻史莱姆这种原则就不用我多嘴了吧。（旁：你还是多嘴了－ －）



▲游戏中遇到第一个让玩家练手的怪物就是史莱姆。

恶魔城





史莱姆在“《恶魔城》系列”中也算是老主顾了，几乎每作都可以看到它的身影，相对其他游戏中出现的史莱姆而言，这些生物看起来比较透明，胶状感十分明显，而且看起来比较阴暗，符合恶魔城的气氛，和传说中的一样，它们对物理攻击耐性很高，对魔法则毫无抵抗力。史莱姆在《白夜协奏曲》等作品中还充当过BOSS的角色，不过这种生物即使是BOSS也只是初级货色罢了，虽然看起来比较庞大，实际上只是一滩任人宰割的烂泥而已，打起来不会多麻烦。



▲《月下夜想曲》中的史莱姆，对斩属性的攻击有耐性。



龙战士

在GBA的《龙战士》中也曾见过史莱姆的身影，它是作为初期怪物登场的，颜色是大众化的蓝色。在后来的暗之镇和盗人之墓会出现经验值极多的小黄金史莱姆，相当可爱……当然没有老的哪来的小的，在后期的封印之塔上便有机会遇到黄金史莱姆王，这个黄金史莱姆王更是游戏中的经验值、金钱之最。这样的怪物虽然是练级的好伙伴，但是要想遇到是需要很大耐心的，因为遇到它的几率小得可怜，玩家遇到的多半是蓝色的初级史莱姆……



最终幻想







◀▲《FF》中史莱姆的长相比较狰狞。

"《FF》系列"中的史莱姆也是基本次次出席，虽然每次的颜色种类可能不一样，但是大体的形态和风格还是比较统一的。与《FF》正邪分明的风格相一致。游戏中的史莱姆一脸凶相，尖嘴獠牙十分恐怖。与一般RPG类似，《FF》中史莱姆也是作为初期怪物登场，物理抗性强，需要用相对属性的魔法压制。横向比较一下，其实《FF》中的史莱姆设计得还是比较有魄力的，起码看得出来是个狠敌人吧。（一 一）



塞尔达传说



史莱姆在"《塞尔达传说》系列"中也有很高的出勤率，只是习惯上我们更喜欢叫它鼻涕虫。与其他游戏不同的是，塞尔达中的史莱姆上身比较大，像一个倒过来的水滴，而且眼睛炯炯有神，面相十分可爱。在《小人帽》中，这种史莱姆有好几种颜色，其中黄色的是带电的麻痹史莱姆，很是难缠。游戏中还有个BOSS就是巨大化的绿色史莱姆，（实际上是林克变小了）不过仍然逃不过作为初期BOSS的宿命……





《DQ》中的史莱姆家族

在史莱姆的可爱形象被《DQ》采用之后，经过游戏不断的发展，史莱姆已经成长为一个庞大的体系，基本可以说是一个种族，而这个种族之中又有若干个小分支，这种产品多元化发展的主导方针实在值得我们学习和效仿。（一 一）这些史莱姆们各有特色而且几乎都已经成为大家耳熟能详的怪兽了，这里就挑一些比较有代表性的为大家介绍一下吧。

史莱姆骑士系

金属史莱姆骑士&暗之史莱姆骑士





史莱姆骑士是比较容易给人留下深刻印象的怪兽，一个全身盔甲的骑士驾驭着一只水滴史莱姆，很有种威风凛凛的感觉（当然也很搞笑了）。传闻中这些拿着剑和盾牌的骑士并非是驯养史莱姆的神秘种族，而是由史莱姆身体的一部分拟态而成。如果生物真的能够拟态出如此逼真的东西也是个奇迹了。在GB时代只有史莱姆骑士一种，是由史莱姆系与恶魔系杂交而成。而可能是因为此形象十分成功，后来又增加了金属史莱姆骑士和暗之史莱姆骑士，顾名思义两者分别是由金属史莱姆与暗之史莱姆进化而成。区别也就在于骑士胯下的史莱姆种类。史莱姆骑士与金属骑士的武器是剑，而暗之史莱姆则拿了一把斧头，恶魔的样子显而易见了。



▲史莱姆骑士的玩具，相当可爱。

史莱姆

史莱姆贝丝

真正的明星登场了！最原始的才是最华丽的，这只蓝色的小水滴实在是个人见人爱的明星。在正统《DQ》游戏中第一个给玩家送经验的总是它，在《怪兽篇》中最初追随玩家的忠实伙伴也是它，虽然由于能力的局限性玩家总会有把它抛弃的一天，但是当初你与我同生共死冒险在异世界的景象我又怎会忘记！仍记得，当初在我最艰难的时刻，身上没有一分钱，望着早已空空如也的行囊和眼前成群结队的怪兽，我真的怕了。在那千钧一发的时刻，是谁用生命为我挡下了致命一击？是你，是你，还是你！（史莱姆：NND是哪个孙子把我抱在胸前死也不肯放手的？）另外NDS版中的史莱姆贝丝是把原来的蓝色颜色改成了橘红色，能力也稍微增强了一些，不是野外随便可以抓到的怪兽。据玩友猜测“贝丝（beth）”是女名（伊丽莎白的昵称），所以红色的水滴史莱姆是相对于蓝色的雌性种，这个还是比较靠谱的。



▲通体透明的史莱姆玩具，很好地迎合了游戏里的感觉。

荷伊米史莱姆

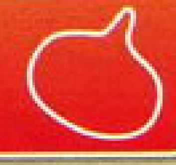
贝荷马史莱姆

水母状的史莱姆怪兽，是与水母同化而产生，长有水母那样的长长触手，行动基本是靠身体长出的这十几根触手。它会使用回复魔法，不过基本没有什么攻击力，在队伍中一般充当白魔的角色。另外荷伊米史莱姆也算是比较珍稀的怪兽，在GB与PS的《怪兽篇》中并不是杂兵型的角色，而且需要史莱姆与几个特定的怪兽配合才能产生。一般情况下培养它主要是为了让后代继承它比较实用的HP恢复技能吧。在NDS版中增加了贝荷马史莱姆，算是荷伊米史莱姆的一个进化形态，头变成了橘红色，HP回复的能力更强。



史莱姆王


史莱姆贝丝王&斑点史莱姆王&泡泡王&暗黑王







也是大家比较熟悉的种类之一，头上的王冠明白地显示了自己的身分。胖胖的身体一看就是个超级大血牛，它HP的成长的确十分优秀。在《怪兽篇》中需要两只遗传+5以上的史莱姆配合才能生出这只种族之王，这其实解释了为什么说它是众多原始史莱姆凝聚而成的怪兽。在《DQ》中我们也见过一排小史莱姆聚合成王的现象，每当这时就会懊悔没有用个群体魔法把它们全部秒杀掉。史莱姆贝丝王照例是史莱姆王的雌性种。而斑点史莱姆王与泡泡王分别是众多斑点史莱姆和泡沫史莱姆聚合而成的怪物，长着两只大耳朵的斑点史莱姆王能力相对比较强劲，毕竟斑点史莱姆本身就是野蛮型角色。泡泡王就显得比较恶心了，简直是一滩烂泥嘛……最后的暗黑王实际上看起来还没有暗黑史莱姆来得有型，胖胖的身体显得愚蠢又滑稽。两颗小毒牙也是相当可爱呢！


▲不愧是史莱姆中的王者，体型就是比普通的史莱姆富态。

金属史莱姆系

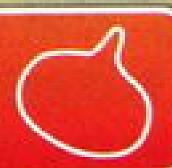
金属史莱姆，离散金属，金属长老&金属王

“金属”在《DQ》中有着特殊的地位，所以这四位也算是比较有代表意义的怪物了。它们可以代表金属的四个等级，特性也是一个比一个明显。金属系的特性就是HP成长极差，但是MP、防御与速度成长却极好，且对魔法有抗性。这就造成了用物理攻击虽然很难打动它们，但是如果打动了却不需要攻击太多次便可以把它们打败的情况。一旦打败它们那经验值就好像决了堤的江水般滔滔不绝啊。多少练级狂人就是靠它们养成了众多99级的怪物，这点是要感谢它们的。在NDS版的《怪兽篇》中还有专门的史莱姆花园供大家屠杀，实在是想得周到。从这也可以看出金属系的史莱姆确实是相当具有代表性的。可能它们提供经验值的意义更大于作为伙伴的意义吧。（＝ ＝）据说最初的金属史莱姆是因为经常吃矿物才使得身体变成金属的，所以要提醒大家，补铁补锌不能过量哈！（笑）

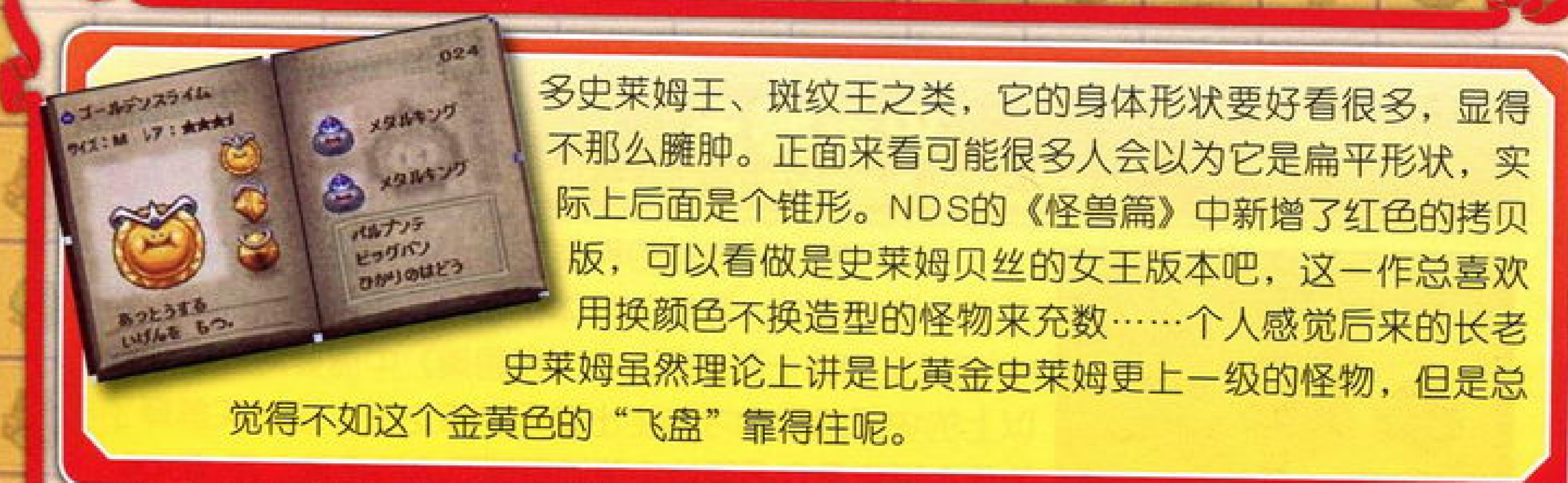




黄金史莱姆



这个可以说是相当经典的角色，它从初代开始登场，一直保持强劲的实力。在GB时代它是最强的终极史莱姆，虽然当时的机能有限，但是由于出色的形象设计，使它成为永恒的经典。一身金黄色尽显华贵之气，漂亮的皇冠与身形搭配恰到好处，而且相比众



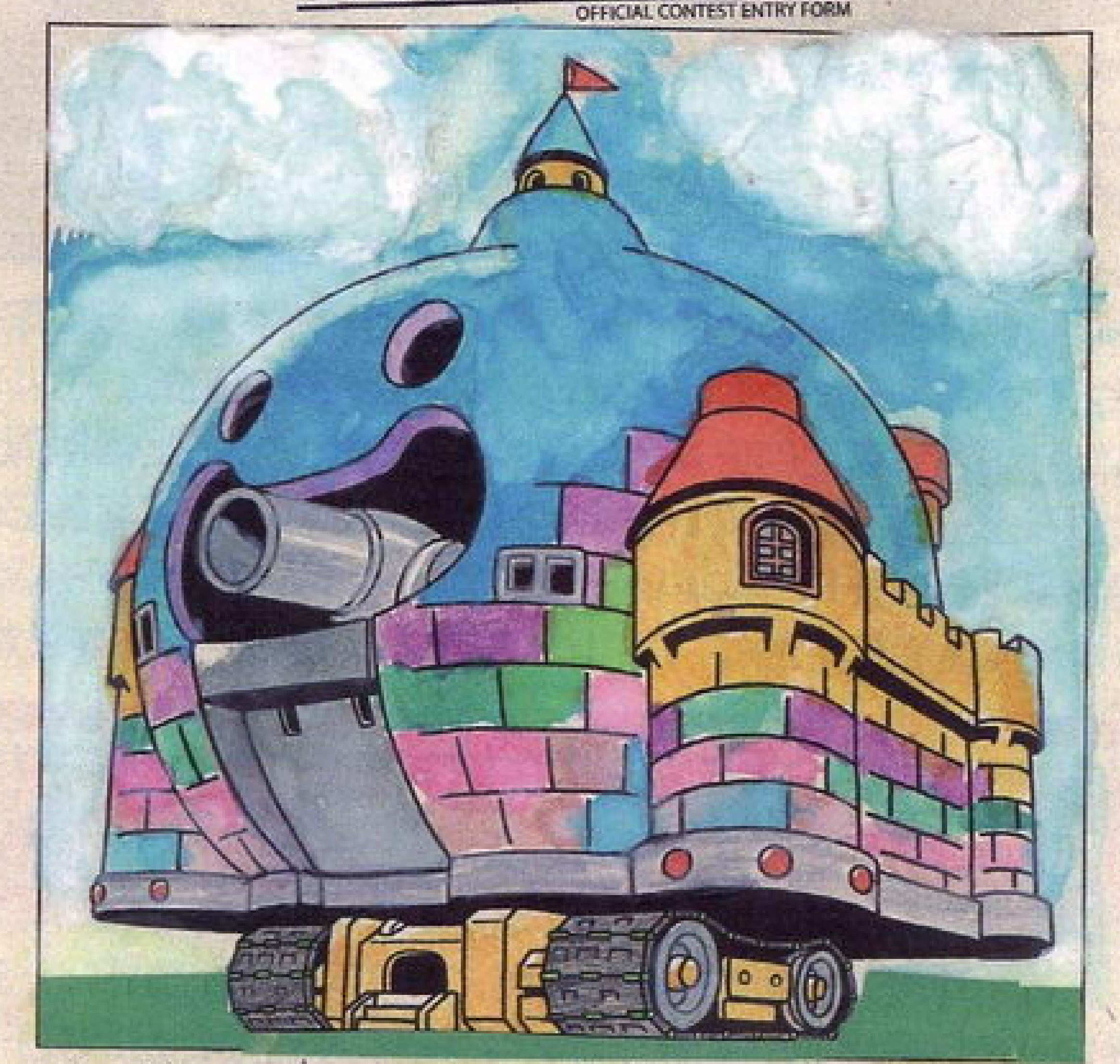
多史莱姆王、斑纹王之类，它的身体形状要好看很多，显得不那么臃肿。正面来看可能很多人会以为它是扁平形状，实际上后面是个锥形。NDS的《怪兽篇》中新增了红色的拷贝版，可以看做是史莱姆贝丝的女王版本吧，这一作总喜欢用换颜色不换造型的怪物来充数……个人感觉后来的长老史莱姆虽然理论上讲是比黄金史莱姆更上一级的怪物，但是总觉得不如这个金黄色的“飞盘”靠得住呢。

史莱姆当家作主的游戏——“《史莱姆总动员》系列”


▲《大战车与尾巴团》的主题玩具，摆在桌子上看史莱姆们摇头晃脑还是很有趣的。

《史莱姆总动员》是以“《勇者斗恶龙》系列”中的代表吉祥物“史莱姆”为主角创作的游戏，先前曾于GBA上推出首作《冲击的尾巴团》，后来由于反响很好在NDS上推出了续作《史莱姆总动员2 大战车与尾巴团》。

游戏不同于以往的纯RPG形式，而是以动作+冒险的形式进行。游戏中玩家要与自己的同伴配合，解决一个个难题，打倒一个个敌人。在游戏的过程中除了可以跟其它各式各样的史莱姆相遇，还可以利用史莱姆橡胶般的身体，来进行弹射、滚动等许多逗趣的动作，与神秘组织“尾巴团”展开一连串的战斗。游戏初代主要讲述了尾巴团破坏史莱姆的村庄后，主角一边拯救被绑架的同伴一边击垮尾巴团的故事。剧情仍是像“《DQ》系列”一样，像是一篇朴实无华的童话。这款GBA的游戏是Square与Enix合并之后推出的第一款游戏，也是相当有创意的一款游戏。游戏与《塞尔达》的形式类似，先是解谜、营救史莱姆、收集道具，然后与每关的BOSS展



■一位小朋友手绘的勇车。

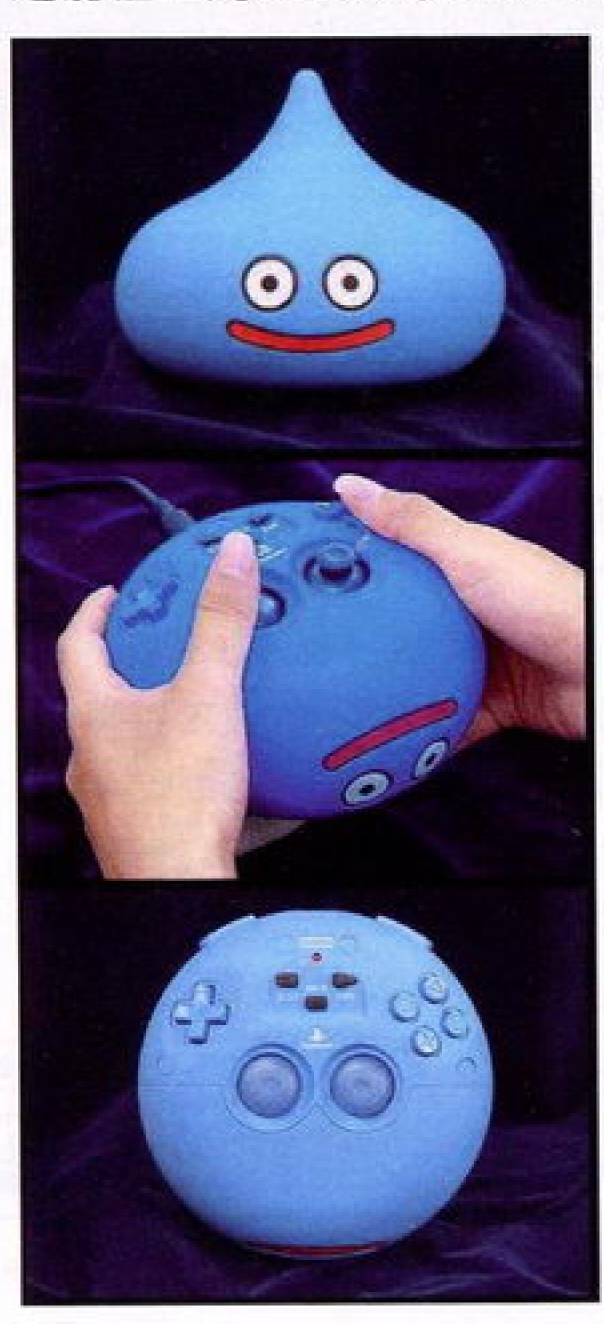
开决战。清新明亮的画风让史莱姆看起来格外的可爱，也让玩家玩起来比较舒心，基本是有益于身心健康的低龄向游戏。游戏的另一优点便是主线外的隐藏要素多多，像史莱姆收集、村庄升级、足球滑水板等等各种迷你游戏大大增加了游戏的耐玩度和完整性。总之游戏没有辜负人气之星史莱姆的名气，算是开创了一个全新有趣的游戏系列，也为在NDS上推出续作打下了基础。



▲即使是敌人也能顶在头上，这两个毛绒玩具看起来倒像是朋友在玩耍。

NDS上的续作《史莱姆总动员2 大战车与尾巴团》延续了前作的精彩。由于机能的强化，续作在玩法上有了许多明显的进步，然而可能许多朋友都对游戏那没什么进步的画面感到失望，不过良好的游戏性却使本作突显出了很多让人惊喜的特色。除继承前作的动作冒险要素之外，续作还理所应当地加入了与触摸和双屏幕关联的崭新操作方式，以及前作所没有的战车炮战。主角史莱姆从此可以驾驶着史莱姆造型的超大型战车“勇车(发音同“勇者”)”，在车中努力搬运与装填炮弹，与尾巴团的各种战车进行被称为“勇车战斗”的火炮大对决。《史莱姆总动员2》的故事发生在史莱姆王国“Sulan”，这是个和平宁静的王国遭到了尾巴团的进攻。这群邪恶的坏蛋们又将城里上百个史莱姆都绑架了，我们的英雄要将他的乡亲父老全部救回来。（剧情貌似没大变化？）本作的基本玩法与前作一样，史莱姆可以拉长自己的身体，可以用身体搬运物体，可以弹跳攻击敌人。游戏分为两个部分：解谜过关和勇车战斗。其中本作增加的勇车战斗不仅让玩家自己装填、发射各种奇形怪状的炮弹，还能让主角跑到对手的战车里大肆捣乱，玩法非常丰富。游戏隐藏要素仍然丰富，收集合成表和完善终极战车都是相当有意思的事情。总之这一作在前作创意的基础上又有所创新，而且活用了NDS的特殊机能，算是不可多得的休闲佳作。





◀史莱姆主题的PS2手柄，玩的时候要把史莱姆倒过来。

关于史莱姆家族的盘点就到这里基本结束了。说了这么多，在大家心目中印象最深的依然是那个有着尖尖的脑袋和圆圆的眼睛，以及一张被杀死也在咧着傻笑香肠嘴的蓝色小水滴。不过虽然如此，如果能让大家对史莱姆这个概念有更深的认识，这篇文章的目的也就达到了！







文 C.H.1. 编 米格 VOL.30

没想到今年的职称计算机考试来得如此之快，从报名到考试竟然只相隔5天。得知考试时间后，以风一般的速度买了3套模拟题，自行测验后反倒信心大减，原来还有很多不知道的东东。时间啊，时间，跑得慢些吧。相信这是所有临近考试的人的心声。下面先一起看看PSP软件新闻。

游戏破解

4.00 M33自制固件推出在即

索尼官方于6月中旬正式发布了PSP 4.00升级固件。各破解小组也摩拳擦掌，投入到对新固件的破解中来。3.95 GEN固件的作者Miriam率先将4.00固件成功Dump出来，新固件内的PRX文件有所变化，但NIDS并没有改变，所以破解起来难度不大。由Dark_Alex率领的M33小组也开始了4.00 M33的开发。据悉，M33小组将会为4.00 M33固件加入新功能，比如新恢复模式等。Miriam表示，4.00 GEN固件的开发也在进行中，内测版已经完成，但只能运行于PSP-2000上。为避免和4.00 M33固件冲突，4.00 GEN可能不会对外放出。从3.XX到4.XX，如此大跨度的版本更新，没想到索尼竟然只添加了几个小功能。而M33小组则会以美化Recovery菜单为方向，对4.00 M33自制固件进行改进，现在只能希望M33小组不负重托了，带给我们新惊喜了。

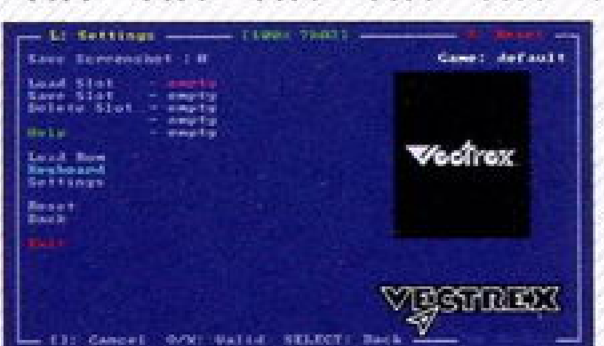
模拟器

PSPKVM新版公布



PSP用JAVA模拟器PSPKVM于6月21日推出V0.4.0版。新版加入JSR179代码，可以支持索尼官方的GPS设备，以后将添加对更多GPS周边的支持；新增中文输入法，可以通过虚拟键盘录入拼音并选择相应汉字输入；支持PSP系统自带输入法，默认为关闭；改进了虚拟键盘，键位按QWERTY格式排列，并加入了一些快捷键。新版PSPKVM的亮点在于支持中文输入，这下我们用Opera上网时，可以去百度输入中文搜索自己喜欢的内容了。至于用PSPKVM运行JAVA版QQ聊天，经测试是不可以的。虽然QQ可以运行，但使用Wi-Fi连接却无法正常登陆，这与腾讯限制了QQ的登陆网关有关，非移动或联通的网络是无法登陆QQ的。

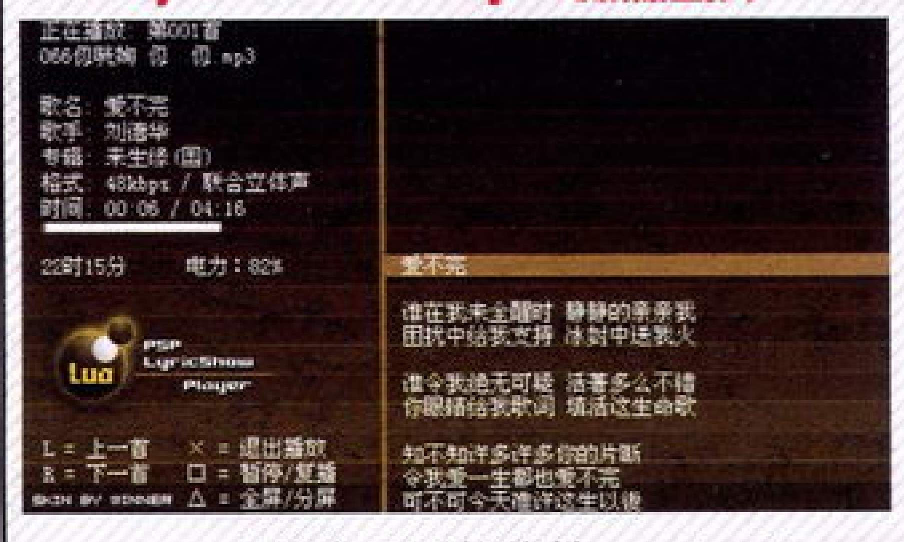
PSPVE 新版发布



PSP 用老式游戏机 Vectrex 模拟器 PSPVE 于 6 月 15 日发布 V1.0.2 版。PSPVE 由 ZX-81 开发，新版提升了游戏运行速度，加入了对 6809 的模拟，支持渲染，减少了崩溃现象；依据 XMame 驱动重新编写了声音模拟代码；加快了图像旋转 90 度后的速度，并作为默认渲染模式；改进了存档保存功能，提升了保存速度；加入对 VEC 和 GAM 格式 ROM 文件的支持；选项中可以改变颜色，有灰色和蓝色可选。Vectrex 是 GCE 于 1982 年推出的产品，游戏画面采用矢量图形是其最大特点。在 PSP 上玩玩线条简单得不能再简单的 Vectrex 游戏，相信你会有想哭的感觉。

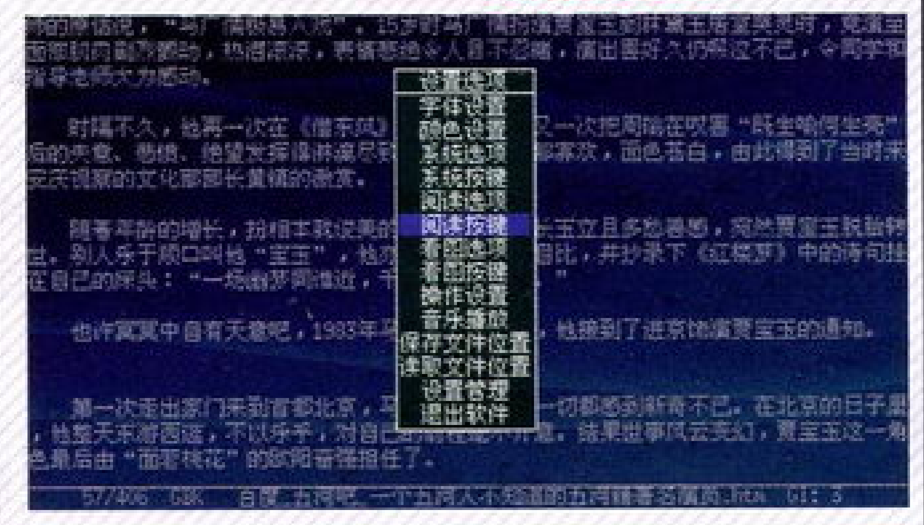
自制软件

LyricShow Player 新版公开



PSP 上的音乐播放软件 LyricShow Player 于 6 月 18 日推出 V0.9.5 版。新版改进了文字乱码问题；列表界面改为显示歌名、歌手，而不直接显示文件名；修复了显示错误。新版在 3.90 M33 系统上运行部分非打印字符仍旧会被当汉字处理。作为 PSP 上为数不多的支持歌词显示的播放器，LyricShow Player 受众面不小，记得音乐和歌词文件都要放到记忆棒 MUSIC 下，不要放错了位置。

xReader 新版推出



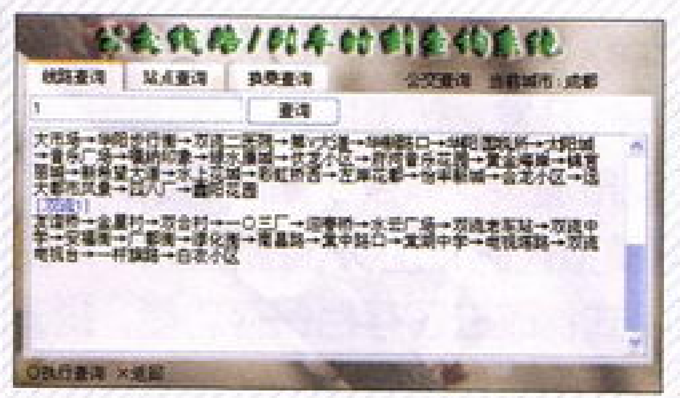
PSP 用电子书软件 xReader 于近日放出 V1.1.0 release6 版。新版修复了播放音乐导致无法打开文件问题和随机播放模式下直接播放音乐错误问题，将播放音乐时最低频率改为 111Mhz；加快了翻页速度，在菜单、音乐条中支持禁用屏保；软件国际化进程开始，加入了界面语言设置；可以设定 PSP 液晶屏幕的固定亮度显示级别，增加软件重启、文件强制使用文字模式打开功能以及手动输入 GI 功能。

PSPWrite 发布

PSP 玩家都把 ZX-81 当成老式主机模拟器大神，近来，ZX-81 似乎要转行，向自制软件方向迈进，PSPWrite 就是他的尝鲜之作。PSPWrite 是款 PSP 专用的文本编辑软件，让你的 PSP 变为随身记事本。PSPWrite 延续了 ZX-81 模拟器的一贯风格，首次进入会跳到系统设置界面。软件于 6 月 15 日发布了 V1.0.5 版，采用全新图形界面；为 EBoot 引导程序加入背景音乐，文件列表中能够调用虚拟键盘；降低了 CPU 运行频率，程序在 133Mhz 频率下就能流畅运行。

在系统设置界面，按 × 键确定，按○键取消，我们可以对文本颜色（Text Color）、背景颜色（Back Color）、字体大小（Font Size）以及 CPU 运行频率（CPU Clock）等进行调节。文本编辑界面，按○键输入空格，按△键回删前一个字符，按 SELECT 键调出系统设置。输入文字时，按 START 键调出虚拟键盘，然后用滑杆移动光标，按○、□、×、△选择不同的字符。除了上面提到的 PSPVE，近期 ZX-81 的工作重点就是这款 PSPWrite 了。PSPWrite 功能还不错，但如果想在国内流行还得支持中文输入法才成。

公交线路、列车时刻查询系统城市公交数据更新



国人Wang Xingnong开发的PSP用公交线路、列车时刻查询系统已经合并为一个软件，可以同时进行公交线路和列车时刻的查询。作者还特地制作了数据制作软件，方面玩友自行制作数据。作者的想法得到了众多玩友的支持，有多位网友将自己制作的城市公交数据文件传到网上进行共享。目前，玩家可以下载到包括南宁、厦门、沈阳、常州、青岛、上海、淄博、哈尔滨、重庆、九江、十堰、赣州、杭州、福州等十余个城市的公交数据文件。用户根据需要下载数据文件后，要将其拷贝到软件data目录中。然后在PSP上启动软件，进入数据设置选项，然后选择要相应数据文件就可以了。软件的右上角会有显示当前城市的名称。

同人游戏

《Rise Of The Triad PSP》新版发布



PSP上的FPS第一人称射击游戏《Rise Of The Triad PSP》于6月16日发布V1.01版。新版将开发平台升级到最新版本；支持了电视输出，玩家可以通过视频线输出画面到电视享受用大屏幕游戏的乐趣；修复了音效方面的错误。游戏时，按方向键的上、下前进或后退，按方向键的左、右向左或向右转向，按×键射击，按滑杆的上跳跃，按SELECT键回到主菜单。游戏的3D贴图比较粗糙，但紧张感十足。

《扫雷》登陆PS

Windows系统中的《扫雷》相信是很多电脑用户最喜欢的游戏之一。如今，《扫雷》被国人TBHF移植到PSP上啦。游戏的诞生颇具戏剧性，TBHF的老婆是位《扫雷》狂人，经常向TBHF抱怨PSP没有《扫雷》游戏。求人不如自动动手，TBHF决定自己动手写一个。经过20天的努力，PSP版的《扫雷》游戏在6月中旬与大家正式见面了。



游戏开始有初级、中级、高级三个难度供玩家选择，难度后面是游戏记录，按START键可以开始游戏，同时按L和SELECT键则能清空记录。游戏中按L键扫雷，按R键标记，同时按L、R键相当于双击鼠标。如果不习惯默认按键设置，可以同时按L和START键则切换按键模式。扫到地雷后，游戏结束，此时按START键重新开始本关，按SELECT键选择难度。

软件学院

别样绘图 Brushes使用教程

软件名称：Brushes
软件作者：HaxxBlaster
最新版本：V2.0
适用机种：PSP-1000

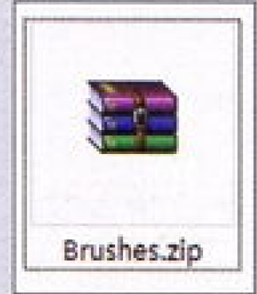
PSP上的绘图软件有不少，像Bermuda、YPaint等。这些绘图软件有一个共同的特点，就是在功能上向Windows画板靠拢。如果你有PSP的同时还拥有NDS，那一定对NDS上的绘图软件Colors有印象，通过Colors可以绘制出水粉风格的图片。那PSP上有没有类似特立独行的绘图软件呢？Brushes就是这样一款作品。Brushes没有众多的绘图工具可以选择，只能使用画刷绘图，但软件却提供了众多不同样式的刷子，让我们能获得不一样的效果。下面就看看软件的具体使用方法。



安装指南

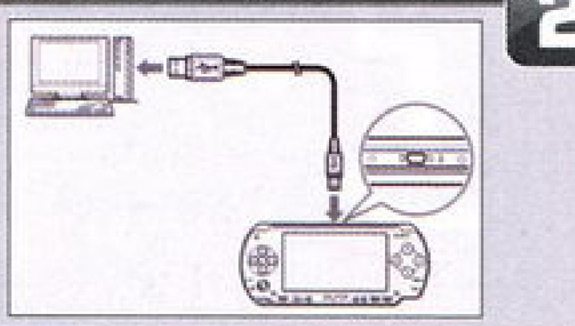
1

下载Brushes压缩包，在电脑端将其解压缩。



2

将PSP通过USB连线与电脑相连。

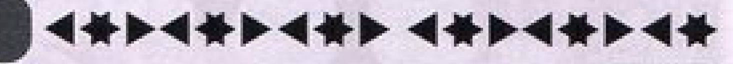


3

将名为Brushes的文件夹拷贝到记忆棒PSP/GAME目录下面。



快速上手



1

在PSP XMB主界面中找到记忆棒图标。



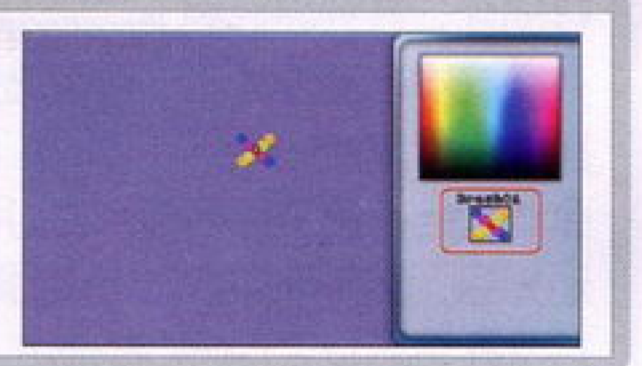
2



找到Brushes软件，按确定键开始运行。

3

首先进入画刷样式选择界面，软件提供了多种样式的画刷，我们可以按方向键的左、右来切换画刷，右侧会显示当前画刷的样式。软件提供了改变画布颜色的功能。用滑杆移动光标到右侧颜色选择框，按○键确定可以将画布变为当前选择颜色。



4

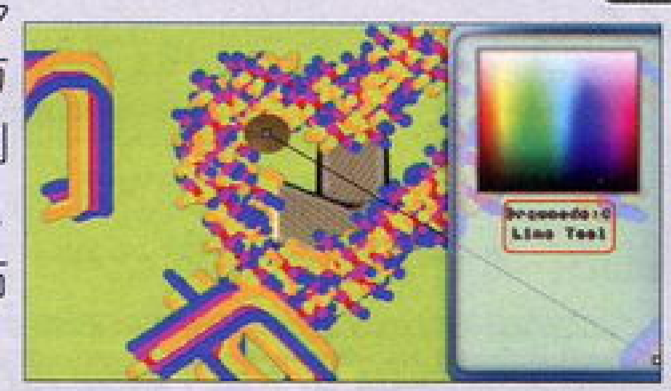
按方向键的上、下可以对绘图模式、绘制效果等模块进行调节。



英文	说明
DrawMode	绘图模式
Brush	画刷效果
Layer	绘制图层
Effect	绘制效果

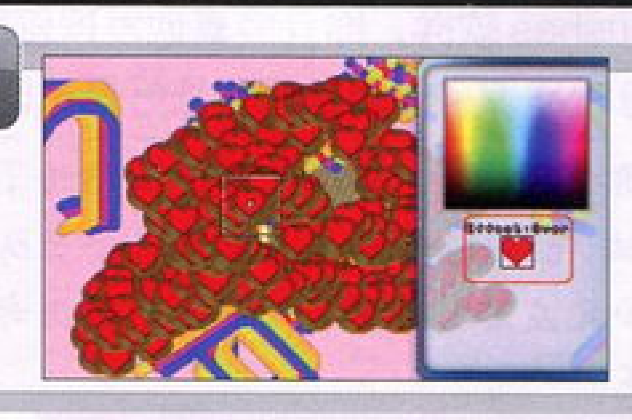
5

软件提供了多种绘图模式，按方向键的上、下转到Draw Mode模块，按方向键的左、右调节绘图模式。



英文	说明
Normal	正常绘图
Side By Side	用两个画刷同时绘图
Random	随机画刷绘图
Line Tool	绘制直线
Vertical	用两个对称画刷同时绘图

6



软件也提供了多种绘图效果，按方向键的上、下转到Effect模块，按方向键的左、右改变绘图效果，按×键开启、关闭绘图效果，按□键改变效果在画刷之上（Over）或在画刷之下（Under）。

7



按键	说明
滑杆	移动光标
×	绘图
○	还原上一步
L	切换画刷1和画刷2
→	加快光标移动速度
←	降低光标移动速度
START	调出设置菜单
SELECT	调出功能栏

选择完毕后，按SELCET键隐藏右侧功能栏，用滑杆移动光标，按×键开始绘图。

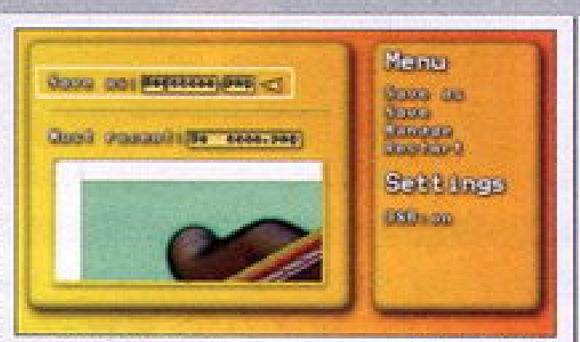
8

按键	说明
Save as	图片另存为
Save	保存图片
Manage	管理图片
Restart	清空画布
USB	开启、关闭USB连接



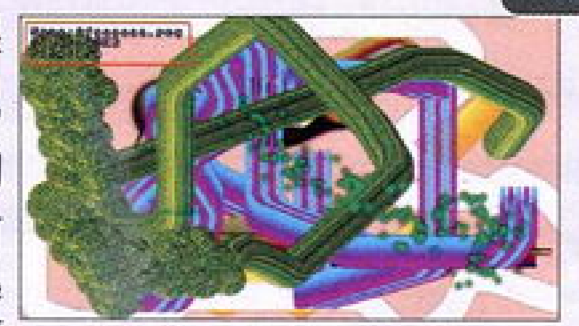
绘制完成后，按START键调出设置菜单。选择Save选项然后按○键可以对当前图片进行保存。图片默认保存到软件My Works目录下，文件名为Cabea.png。

9



选择Save选项，只能以默认文件名保存图片，并会将已经存在的同名文件覆盖。建议选择Save as选项将图片存为其他名称。在Save as上按×键，光标会跳转到左侧文件名输入栏，用方向键的左、右移动光标，按方向键的上、下选择不同的字母，输入好文件名后按START键确定。

10



如果想查看已经保存的图片，可以在设置选项中选择Managee选项进入图片浏览界面。用方向键的上、下切换上一幅、下一幅图片，左上角会显示图片名称、容量等信息。

11

Brushes虽然只提供了画刷一个绘图工具，但可选择画刷样式却不少，另外还能选择绘图效果以及绘图模式。所以用Brushes一样能做出美丽的图画，而且还很独特哦。喜欢绘画的你，怎能错过Brushes这样一款优秀的软件?



TIPS 添加画刷样式和绘图效果

Brushes提供了大量画刷样式和绘图效果，但可能有些朋友仍不满意。其实，Brushes允许用户自行定义画刷样式以及绘图效果。首先我们需要找到适合的PNG格式的图片，然后将其拷贝到Brushes或Effects目录中。Brushes目录中存储的是画刷样式文件，Effects目录中则存储的是绘图效果文件。拷贝完毕后在PSP上启动Brushes软件，你会惊喜地发现画刷样式和绘图效果已经被自动识别了。建议选择尺寸比较小的PNG文件，而且背景最好是透明的。





6月19日晚，一连收到了数个朋友的电话和短信：油价要上涨了。去附近的加油站转了转，果真挤满了车。还好，在前天就心有灵犀地为车车加满了油，否则得跟随大众潮流去排长队了。本次汽油的涨幅不小，9毛钱左右，算算每个月得多花100元左右的油费，一年下来够买部PSP了。物价飞扬的年代，工资什么时候才可以跟得上潮流呢。

即时存档开创新纪元

文 寰仔
编 米格

——新版FreeCheat使用指南

从最初的CheatCW，到国人制作的CheatMaster、FreeCheat，几个金手指软件在发布新版本、不断竞争的同时，也令PSP金手指功能越来越强大，自定义搜索、按键映射等技术都是其他主机平台所不能实现的。而自GBA时代起，考虑到掌机便携娱乐的特性，烧录卡厂商就为玩家带来了即时存档的功能，让你在等车、下课短暂的时间里也能享受游戏的乐趣而摆脱存盘对游戏时间选择的限制。如今，不断进化的FreeCheat终于也将这项功能带到了新版PSP-2000上，下面就让我们一起来看看FreeCheat带来的新功能吧。

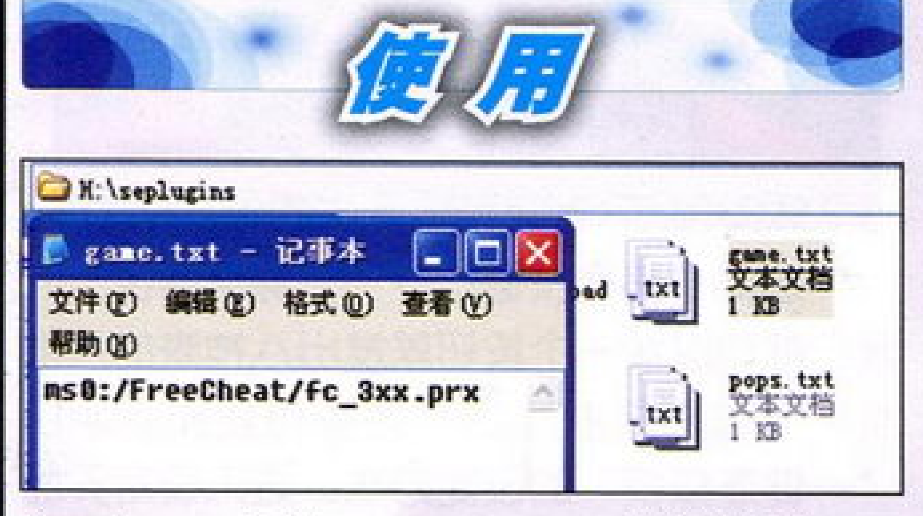
FreeCheat
最新版本：1.0.6.4
适用系统：3.52 M33以及更高版本的自制固件
适用主机：PSP-1000（即时存档无法适用）/PSP-2000（全功能）



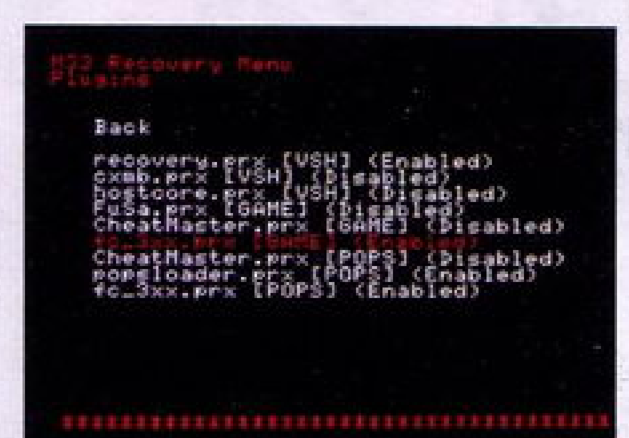
介绍

FreeCheat原本是一款基于SCM开发的3.XX内核的PSP金手指插件，经过作者的不断努力，如今它在功能和易用性上都已经远远超过其他同类软件，成为一款强大的整合型游戏插件。使用它，你除了可以修改游戏外，还可以打开USB连接在游戏过程中访问记忆棒来备份存档或是更换ISO，将游戏画面输出到电脑屏幕上，将当前屏幕截取成图片文件，设置按键连打和组合键，甚至在新版PSP-2000上进行游戏即时存档。本来你必须通过各种插件综合配合才能实现的功能，甚至是其他插件无法实现的功能，现在只需要安装FreeCheat就能轻松搞定。说了这么多优点，还是让我们来看看它的使用吧。

使用



1 安装FreeCheat非常简单，下载插件可以到：http://bt.levelup.cn/userupload/tg777.com/download/6166.html。下载后将解压获得的FreeCheat文件夹复制到记忆棒根目录下，然后根据你的主机固件版本选择插件主模块文件进行挂载即可。比如你是3.71 M33系列自制固件，那么就需要在Seplugins目录中打开game.txt文本，写入“ms0:/FreeCheat/fc_371.prx”。如果你是3.80、3.90 M33或其他3.xx版本自制固件，则需要在文本中写入“ms0:/FreeCheat/fc_3xx.prx”以激活对应版本的金手指插件。



2 打开PSP按下R键进入修复菜单，将插件激活。

3 接下来我们进入游戏，在游戏中按下PSP音符键，就能呼出修改器主界面了。主界面采用半透明显示方式出现在游戏画面上，顶部一行显示了FreeCheat版本以及主机信息，底部一行显示了当前游戏内部ID及名称，中间区域则是各种可操作项，功能如下表：



名称	功能
搜索数据	手工搜索金手指，支持标准搜索、模糊搜索以及字符串搜索，功能非常强大。数值搜索加入浮点数，可以搜索正负小数数值。在输入框中按下SELECT键可以打开内嵌的中文拼音输入法，在字符串搜索时输入中文。
代码列表	金手指代码列表，可以通过搜索加入或读取记忆棒上存储的金手指代码，FreeCheat支持CheatCW的DB格式金手指数据库、CheatMaster的TAB格式金手指表格文件以及CheatMasterFusion的CMF格式金手指代码文件，兼容网络上现有的所有PSP金手指格式。
内存管理	可以DUMP当前内存、解密PSP标准存档文件、打入内存补丁。
内存视图	以16进制显示当前内存中的数据。
文本攻略	读取记忆棒上存储的TXT文本攻略文件，支持文件夹浏览，完美支持中文。浏览文件时每页显示了前10个文件，按L、R键可以切换页面显示其他文件。
图文攻略	读取记忆棒上存储的JPG、BMP等格式的图片攻略文件。
屏幕截图	截取当前屏幕（不含FreeCheat界面），以图片形式存储在记忆棒中。
视频输出	新加入的功能之一，配合电脑上的RemoteJoy4iRS（即iRShell整合的视频输出电脑端程序）实现PSP-1000、PSP-2000画面通过USB连接线在电脑上显示。
程序设置	设定FreeCheat各功能热键、界面颜色、界面布局以及截取屏幕生成的图片文件格式和路径等项目。
系统性能	选择CPU运行频率，开启视频输出等功能导致游戏拖慢的话可以将CPU主频设置得更高一些。
强化按键	包括各种有关按键的设置，可以实现一键连续技、按键连打、按键映射、交换×/○等丰富功能，尤其适合动作游戏、格斗游戏、模拟器以及美版游戏使用，提高操作手感。
模块线程	在这里我们可以看到当前已经加载启动的各种模块，按L、R可以切换页面显示其他模块文件，对于不需要的功能模块还可以在这里终止进程。
USB连接	开启后不退出游戏，就可以通过USB连线将记忆棒识别为可移动磁盘进行文件编辑。
英汉字典	适合英语不好的玩家，在这里可以通过内建输入法输入英文查找释义。
其他项目	设定屏幕亮度修正、加载PSX字库定时关机等功能。

FreeCheat的15个类别包含了游戏过程所需的各种功能，在选择每个功能进入相应页面后，底部都会有操作提示，解释各按键功能，设计得相当人性化。有关游戏修改方面的技巧很早之前就已经为大家做过详细介绍，下面还是让我们来看看FreeCheat一些新功能的使用方法吧。

4 文字输入



FreeCheat中许多地方都需要用到文字输入，比如为金手指起名称、输入要搜索的字符串，FreeCheat内置了一套输入法，可以输入英文、简体中文和繁体中文。选择“搜索数据”，按R键切换到“字符串搜索”后，我们先来试试输入文字。FreeCheat的英文输入并不难，它类似PSP以及一些手机内置的输入法，选择屏幕上的按钮后连续按就可以切换输入按钮上所包含的大小写字母。在文字输入界面按下SELECT，中心区域左下角字符会由EN切换为CHS，表示当前为简体中文拼音输入法，输入时先根据英文输入法的输入方式来输入汉字拼音的第一个字母，输入后字母按键的下方就会显示按键来选择完整拼音，如果当前页面没有你需要的拼音，按L、R键还可以翻页，找到需要的拼音后按下相应按键，再通过选择拼音相同的方式选择汉字即可。在未输入任何字符的情况下按下音符键还可以在繁体字输入（CHT）与简体字输入（CHS）间进行切换。

5 一键连续技



选择“强化按键”→“一键连续技”，我们就可以按一个按钮就发出八神庵的八稚女，不过想要使用这个功能也要先弄明白“一键连续技”的设定方法。进入设定界面后，通过方向键选择下方的按键并按下确定出现红框，表示的是这一时刻按下的按键，要想输入下一时刻按下的按键需要先按R键

光标移动到“.”符号后再选择按键进行输入，否则选得再多，也只能表示这一时刻同时按下，而不是根据时段依次发动的指令。另外，同时按下的按键将会以“+”符号显示，一定要多多注意，而选择一个指令按下△键还可以设定当前指令与上一指令发动的间隔时间。设定好一组连续技后按START键返回连续技列表，并再次按START键来为连续技设定发动热键。

6 视频输出



之前《掌机王SP》上就介绍过如何通过USB线将PSP画面输出到电脑上，而如今FreeCheat将这项功能整合在修改器中。在主界面选择“视频输出”后设定好输出速度参数，选择“启用/禁用”并确定，然后将USB连接线插入，PSP就会以Type B形式被电脑识别，安装好驱动，打开RemoteJoy4iRS，就可以将PSP画面显示在电脑上了。需要注意的是，视频输出速度设定太高，可能会导致游戏速度拖慢，另外，退出游戏前要先禁用视频输出，否则可能导致游戏退出时死机等问题发生。

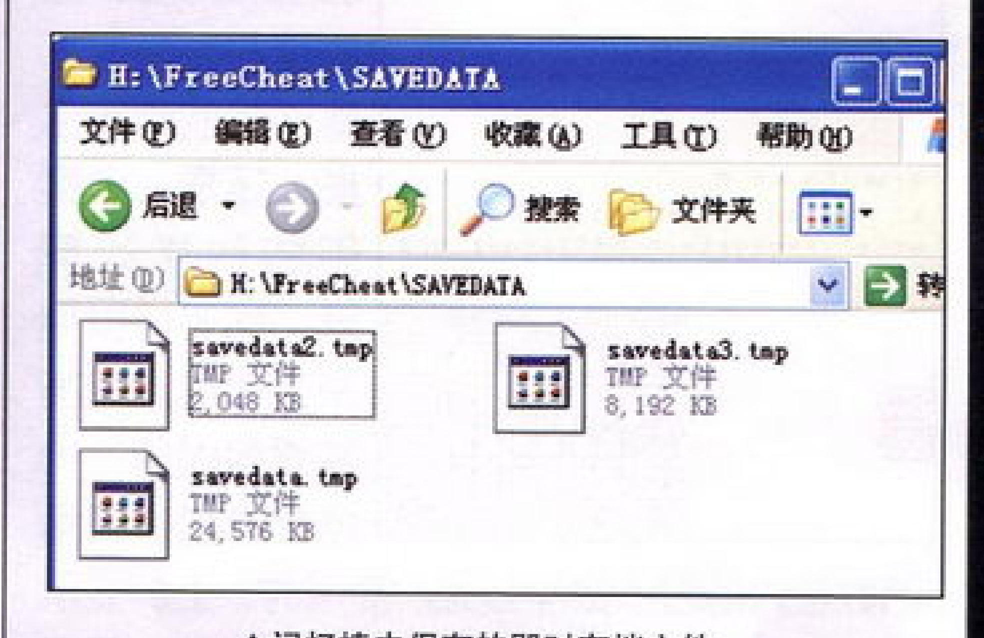
7 热键设置



进入“程序设置”→“程序热键设置”菜单我们就可以为FreeCheat各种功能设定快捷键。而FreeCheat快捷键设置也是有一定技巧的，你可以用单个按键的形式进行设定，也可以同时按下多个按键进行组合键设定，另外FreeCheat还会对按键时间的长短进行判定，长时间按下某按键，识别的热键后面会写明“长按”二字，表示只有长时间按下才能激活此功能，这样大大丰富了热键选择的余地。另外，除了修改器呼出热键外，其他热键设定中都可以通过短按×键来禁用当前热键功能。

8 即时存档/即时读档

进行热键设置的时候，有心的玩家一定会注意到最后的“快速存档热键”和“快速读档热键”了。新版PSP-2000在设置好这两个热键后，就可以享受即时存档、即时读档的乐趣。在游戏中按下设定好的“快速存档热键”，记忆棒会连续跳动十几秒进行存档，而之后如果游戏进行得不顺利，按下“快速读档热键”等待几秒的读取时间，就能将游戏恢复到状态快速存档时的状态。需要注意的是，目前这一功能还不能达到100%稳定，如果读档的位置与存档位置相差太远，则可能在读档时死机，所以一定要保证存档与读档的间隔不大，比如玩《MHP2G》尽量保证读档与存档时处在同一地区，玩《机战A》时读档与存档在同一关卡。另外，读档成功后将会自动删除存档，这一点玩家们一定要注意，而存档后如果退出了游戏，再次进入游戏与读档相似的状态后也是可以读取即时存档的。PSP-1000的用户虽然能够设置热键，但按下存档、读档热键均无反应。



▲记忆棒中保存的即时存档文件。

介绍了这么多，相信大家都已经被FreeCheat的功能所折服了吧。不过我们也希望作者能够早日实现PSP-1000的即时存档功能，让所有PSP玩家都享受到它的乐趣。



NDS软件学院

VOL.30

发现最近校园操场、篮球场上玩耍的学生减少了很多。路上行走的学生也大多行色匆匆，直奔教室。临到期末，学习上加把油是应该的，也祝愿大家期末考试能取得好成绩。下面先一起看看近期的NDS软件新闻吧。

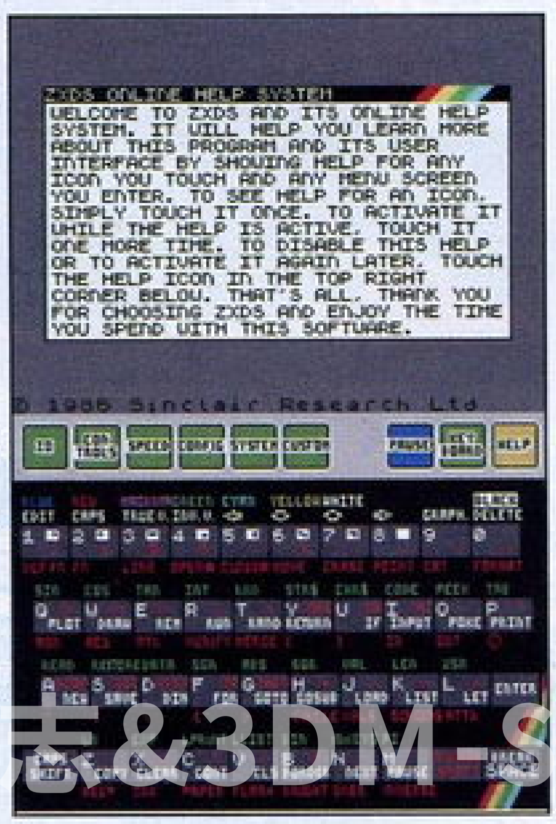
软件新闻

GraphDS 新版推出

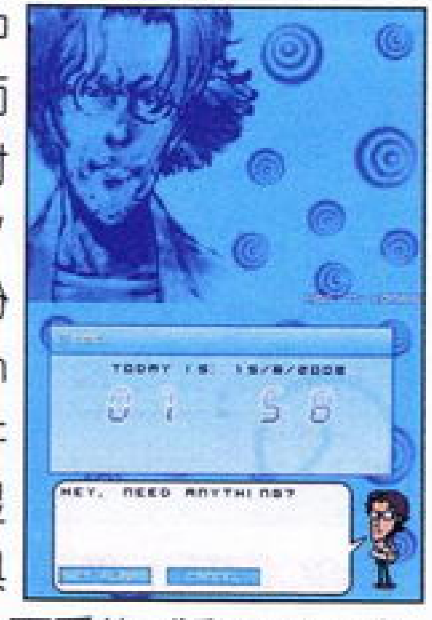
NDS上的计算器程序GraphDS于6月14日发布V0.8版。新版加入了两种绘图模式；提升了计算速度和绘图速度大约2.5倍。GraphDS的界面虽然简陋，但功能却很强大，能够绘制函数图形，还是一个实用的科学计算器，除了可以用来计算普通的加减乘除以外，也能计算包括三角函数在内的复杂数学公式。使用时，上屏显示图形或者计算结果，下屏则是虚拟键盘。我们可以直接点击下屏的按钮输入公式，点GPH按钮进入绘图模式，点ENT按钮则输出结果。

ZXDS 新版公开

NDS上的Sinclair ZX Spectrum模拟器ZXDS于6月18日发布V0.8.0 beta 1版。新版加入了对TR-DOS的支持，并做了一些小改进。Sinclair ZX Spectrum是一款在1982年推出的老式电脑，采用了8位元的Z80 CPU。如果你较早接触电脑，可能会略有耳闻。ZXDS中建立了比较完善的Sinclair ZX Spectrum模拟环境，上屏显示命令界面，下屏则为虚拟键盘。ZXDS可以运行TAP、TZX、PZX格式的磁带ROM，也能运行TRD、SCL格式的磁盘ROM，所有ROM要放到NDS烧录卡ZXDS/Data目录下。



OtaClockDS 新版发布



还记得《潜龙谍影》中的那位天才工程师Otacon(奥塔肯)吗？时值PS3上的《潜龙谍影Ⅳ 爱国者之枪》发售，有粉丝制作了一款以Otacon命名的NDS用时钟软件OtaClockDS。软件会显示当前时间和日期，还具备闹钟功能，界面上还有可爱的Q版Otacon大叔。OtaClockDS最新版是6月17日发布的RC2版，新版重新设计了图片，开头加入了版权信息，支持休眠，NDS上盖合上时仍能正常闹铃。《MGS》迷们快装一个吧。

UAPaint 新版公开

NDS用绘图软件UAPaint于6月中旬推出V1.00、V1.01两个新版。新版可以更改画布大小，最大可以创建256×192像素的画布；会自动扫描存储卡中的UAPaint目录，UAPaint目录可以放到任何位置；加入了设置选项，按START键调出；拷贝、粘贴选项中加入X、Y轴选择；修复了放大滚动条的定位问题；解决了存储以及网格方面的错误。新版UAPaint变化不小，遗憾的是绘图工具仍太少，期待作者的再次更新。

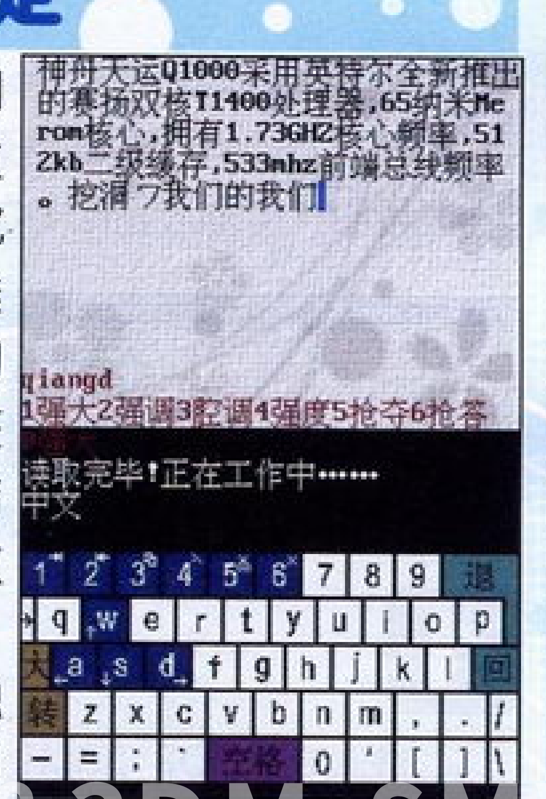


NeoDS 新版公布



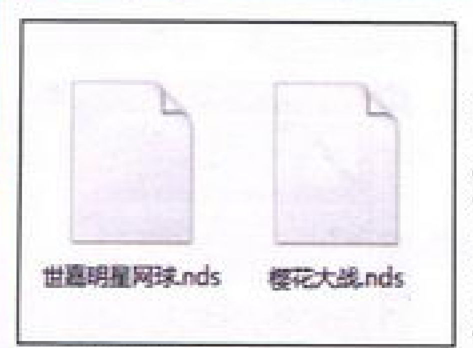
NDS用SNK街机游戏模拟器NeoDS于6月20日推出V2.0版。新版支持按键自定义，用户能够根据自己的习惯改变按键，直接点击下屏的INPUT按钮可以进入按键设置，上方代表街机按键，左方则是NDS按键；加入了暂停键，按L键可以在游戏中暂停；支持NDS的休眠功能，玩家将NDS上盖合上，屏幕亮光会关闭，程序进入休眠状态；支持模拟器设置的保存，点击下屏的SAVE按钮可保存设置，但保存时间较长，此时画面会定格，不要以为死机了哦。新版还解决了在部分烧录卡上运行程序切换游戏时崩溃的问题，修正了《合金弹头》标题图层的错误；解决了使用SLOT-2槽扩展卡可能出现的花屏问题；改进了模拟效果，解决了《侍魂Ⅲ》中的画面定格问题和《闪亮之星》第二关中的画面错误。NeoDS已经非常成熟，新版更是在细节功能上做了改进，喜欢街机游戏的朋友不要错过。

Reno Studio Lite 新版推出日期确定



国产中英文记事本软件Reno Studio Lite一直更新频繁，近期因为作者Willreno的学业问题而慢下来。上个版本V1.22是5月中旬发布，迄今已有1个半月的时间。正当大家纷纷猜测传闻中的V1.3版究竟什么时间露出真身时，Willreno终于宣布V1.3版将于7月7日正式推出，并且还公布了更新细节。据悉，新版将支持多词库，可以随意切换，并内置了Fast Booting词库启动技术，拥有6万词条的大词库在第二次启动后的加载时间只需要1至2秒；词语搜索列表每次的输出结果会结合内置和外置词库，输出最合理的结果，大幅度提升了输入效率；如果词库中没有该词语，则用户可以自行造词，方便下次输入；通过十字键和L键组合的方式实现随意修改文本；浏览模式中支持触控笔滑动模式浏览，文章的浏览速度和触摸笔滑动速度有关；如果用户使用扩展卡，看书会更流畅；Wi-Fi功能增加开关，可以在网络中隐身并关闭Wi-Fi以节约电力；改进了皮肤系统，拼音列表中的字体颜色能够随意更改，并兼容老版本的皮肤。

让电脑中的NDS文件显真身 NDSICO使用教程



NDS发售3年来，已经推出了2000多个游戏。不少玩家也以收集NDS游戏ROM为乐。可惜Windows XP系统以及Windows Vista系统是无法识别NDS ROM文件的，这么多ROM文件在电脑上清一色全以一个大众脸图标显示，实在让人头痛。实际上，每个ROM文件里面都包含了各自独有的游戏图标，如果我们将ROM拷贝到烧录卡中，图标就能展现出来。那有没有办法，让电脑上也能显示ROM内丰富多彩的图标呢？

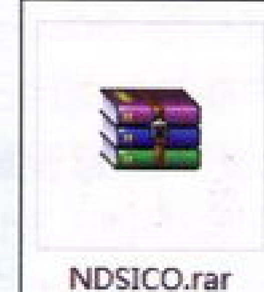
软件名称：NDSICO
最新版本：V1.04
软件作者：Janus

NDSICO就是一款专门为电脑设计的NDS ROM图标显示软件。安装后，NDS ROM文件图标会大变样，方便我们识别游戏。另外，安装后点击文件属性，还多出了查看ROM文件头信息的选项卡，我们能够看到标题、序列号等信息。下面就详细介绍一下软件的使用方法吧。



装





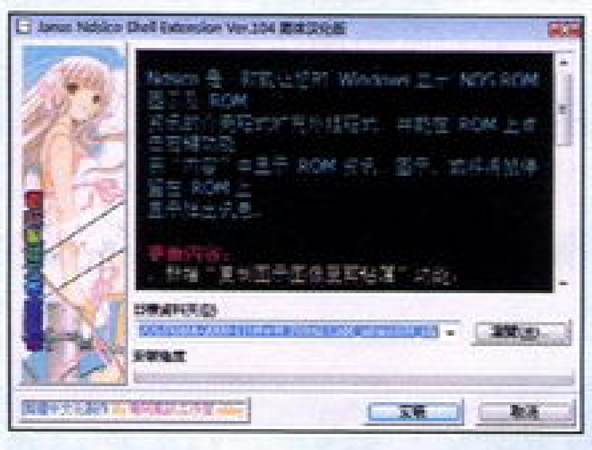
从网上下载NDSICO文件包并在电脑端解压缩。





解压缩后会获得名为ndsico104_chs.exe的压缩包。软件本身由日本玩友Janus开发，我们现在使用的是电玩乱谈工作室汉化的繁体中文版本。





双击运行ndsico104_chs.exe，弹出文件释放对话框，选择目录后，点击安装按钮，会释放出NDSICO主文件。





释放完成后，我们能找到ndsico.dll、ndsico.txt、ndsico.inf这三个文件。

5

选中ndsico.inf文件后单击鼠标右键，弹出的菜单中选择安装选项，程序开始安装。稍等片刻，安装完毕。

















进入存放NDS ROM的目录，Windows会对文件列表进行刷新。



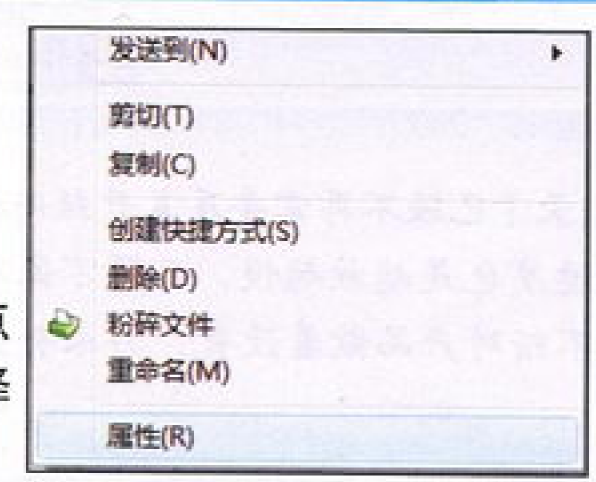




稍等片刻，显示刷新后的文件，我们会发现所有的.nds结尾的文件图标都发生了变化，直接显示ROM内置图标。

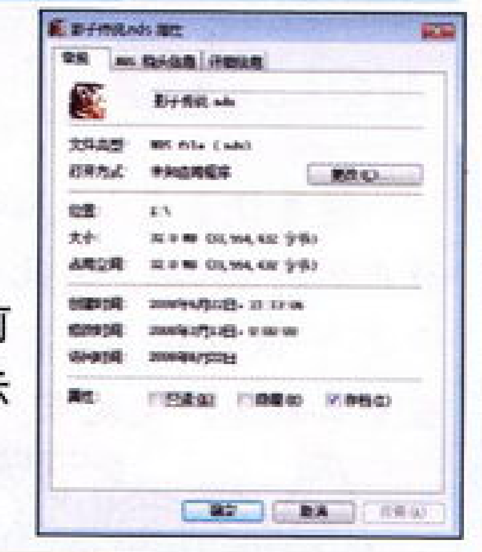


在ROM上点击鼠标右键选择属性选项。



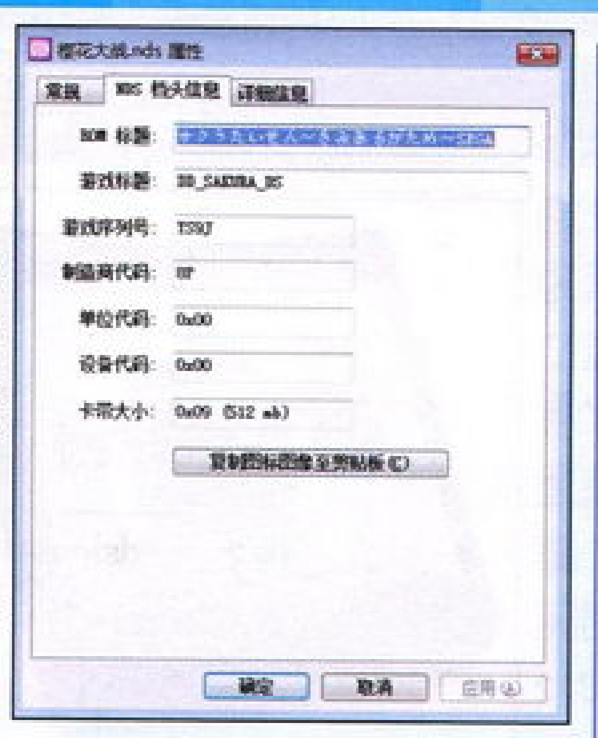


弹出常规选项卡，这里显示的信息与之前并无区别，但会显示ROM图标。



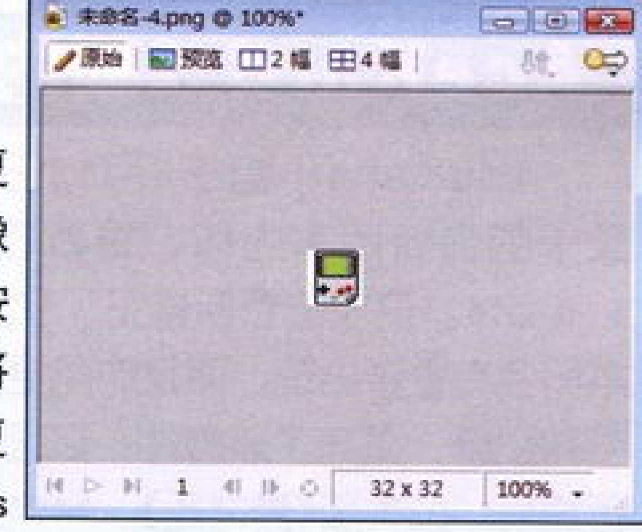
5

我们切换到NDS档头信息选项卡，这是安装程序后才会出现的全新选项卡，显示ROM标题、卡带大小、制造商代码等信息。



6

点击复制图标图像至剪贴板按钮，可以将图标信息复制到Windows剪贴板中。打开图像处理程序，选择粘贴选项，会把刚才复制的图标粘贴过来并保存为图片。





如果想卸载NDSICO，打开Windows控制面板，找到程序卸载工具，其中会发现Janus ndsico shell extension一项，双击即可卸载程序。



安装NDSICO后，Windows中可以显示所有NDS ROM的图标，不仅包括商业游戏，还包括自制软件的图标。程序专门为Windows XP开发，所以在Windows Vista下运行会有点小问题，偶尔会发生无法读取图标的现象。如果你保存了大量NDS ROM，可以试着装一装NDSICO哦，让你的ROM文件变得更靓。





玩了一段时间的《马里奥赛车Wii》后，放在宿舍的Wii就成了一台模拟专用机。晚上回宿舍休息，第一件事就是打开Wii，然后运行FC模拟器。为此，鄙人还特别将珍藏很久的FC Hack ROM都拷贝到SD卡中。这些ROM多为无敌、无限命等版本，尤其适合偶这种动作菜鸟。说到这里不得不赞一下Wii上的FC模拟器，使用简单、功能全面。而NDS上的各种模拟器大多却都停留在有待改进的阶段，还需提高才行啊。

烧录卡新闻站

VOL.36

文 Raeca 编 米格

随着烧录卡以及NDS破解的日趋成熟，许多烧录卡已经不再需要反复升级内核以便支持最新放出的游戏ROM，因此厂商对烧录卡内核更新的速度也是越放越慢，已经不像以往那样每月至少进行1次升级。只有少数精益求精的厂商还在不断对产品做着改良，力求将最完美的产品和服务奉献给广大玩家。

AceKard

厂商：AceKard

厂商网站：http://www.acekard.com

AceKard 2新内核发布

类型：NDS(SLOT-1)
存储：microSD卡(SDHC)

AceKard小组于6月19日，发布了AK2烧录卡的最新版本内核，更新后内核版本显示为4.07a14。这次的更新修正了软复位引擎，软复位不再会有爆音出现，而且功能更加稳定；修正了金手指引擎，提高了兼容性；修正了某些存储卡在运行编号1923美版《蠢才秀》、1404日版《新星诞生 庭格尔的蔷薇色卢比乐园》等游戏ROM第一次存档时黑屏的问题；修正了编号2319日版《日语鉴定》、2342美版《无敌绿巨人》游戏ROM运行时黑屏的问题。



EZ5 PLUS

厂商：EZFLASH

厂商网站：http://www.ezflash.cn

EZ5 PLUS新内核发布

类型：NDS(SLOT-1)
存储：microSD卡(SDHC)



EZFLASH小组于6月上旬发布了EZ5 Plus烧录卡的最新版本内核1.82。这次的内核升级修正了1.80以及1.81内核金手指设定窗口造成的意外死机问题。并且在1.70内核的基础上，增加了存档直接写入microSD卡的功能，增加了AR编码金手指的支持，增加了对应EZ5 PLUS的SDHC DLDI驱动，并且修正了ROM名称显示以及增加了更加全面的软复位支持。

特别要注意的是，此次更新需要完全替换moonshl目录，建议删除原有moonshl目录进行全面升级；韩文、日文、繁体中文用户切换语言后需要关机重启以便语言设定生效；resetsp.bin格式已经更新，不兼容以前版本的内核，请不要混用。

迟来的新品烧录卡 MARS烧录卡评测

文 FFSky 编 米格

现在的烧录卡行业，老品牌在努力维持自己市场的同时，新品牌也不断涌现了出来，依靠成熟的技术降低着产品的成本，让玩家们也能通过更少的投入就拥有一款功能全面的烧录设备。而下面我们要介绍的这款全新上市的MARS烧录卡，就是一款功能完善、兼容性优越的新产品，同时支持大容量microSDHC存储卡，为你带来一个新选择。"MARS"在英文里有"战神"的意思，MARS烧录卡能否成为烧录卡中的战神呢？下面就让我们来看看它的功能吧！







介绍篇

MARS同样是一款以R4为参考的SLOT-1三免烧录设备，同样在硬件上支持SLOT-2引导、CleanROM支持、免引导运行游戏的功能，内核上支持iDS游戏、支持Download Play、支持自动DLDI补丁、支持游戏金手指……各种功能都向R4内核靠拢，只有加入对microSDHC大容量存储卡支持，体现出产品与时俱进的一面。下面还是让我们从产品的硬件出发，看看MARS究竟如何吧。





硬件篇

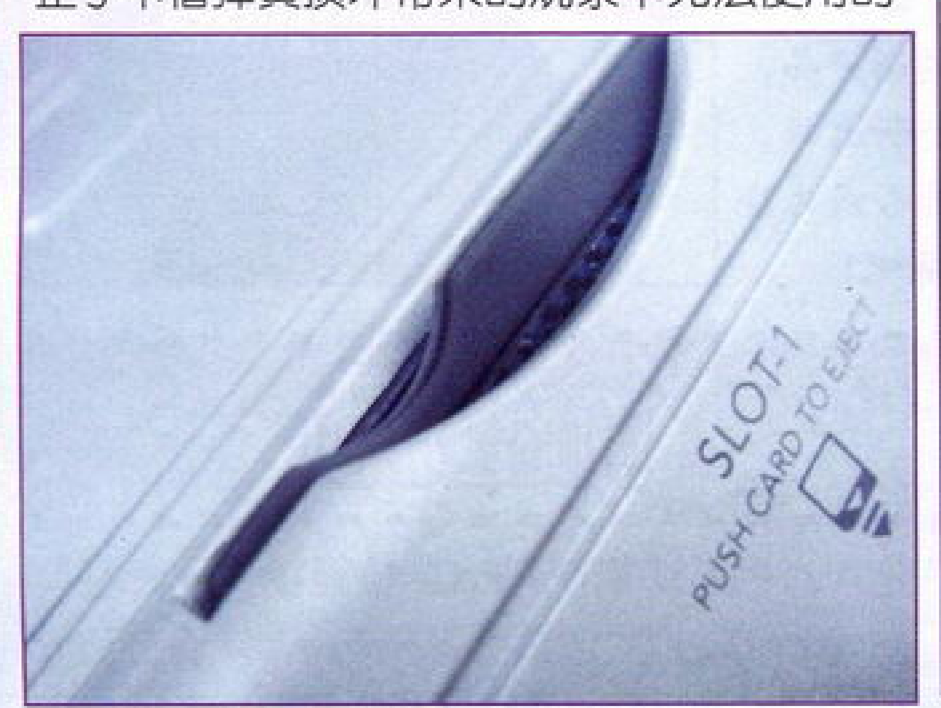


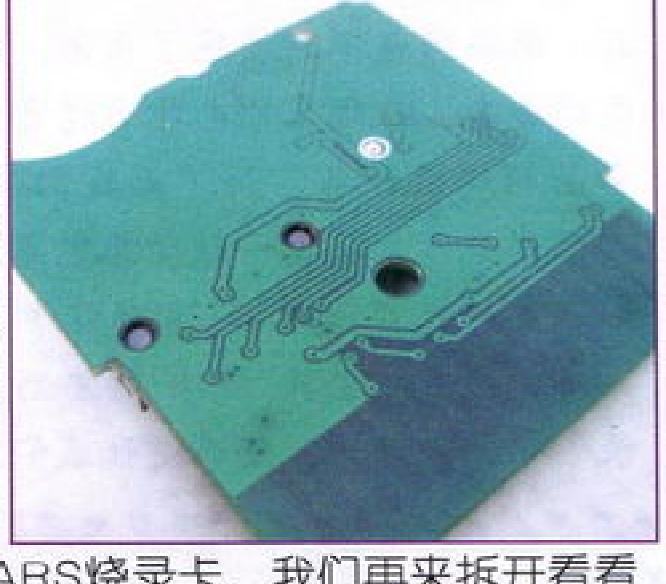
MARS烧录卡采用了硬纸包装，可以很好地防止运输过程中带来的各种外力伤害。包装设计得很漂亮，主色调采用了灰黑色，看上去稳重大气，包装的正面有采用白色线条勾勒的NDSL主机的图案，左上角有MARS的艺术字，左下角有MARS烧录卡的官方网站以及microSD、SDHC的标记，表示MARS烧录卡可以支持大容量存储卡。包装的背面是产品功能介绍以及安装示意图。侧面还有三个小图标，分别代表了MARS烧录卡能实现的功能——听音乐、看电影、玩游戏。MARS的多媒体功能同样是通过MoonShell实现的。打开包装，我们会看到，MARS烧录卡被放置在一个白色半透明卡



壳里，下面是塑料托架，为运输过程带来双层保护。另外，产品还附赠一个microSD读卡器，读卡器可以说已经成为目前烧录卡产品的标准配置。

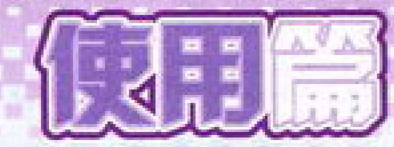
MARS主卡的外壳材料手感很好，正面的贴纸沿袭了包装的风格。主卡的背面平整，接缝部分也处理得非常细致，只有靠近中央的位置才可以看到螺丝，顶部microSD卡槽的位置还有小图标提示插入方向。MARS的microSD卡槽并没有采用弹簧的设计，所以不用担心在游戏过程中存储卡会弹出来，也防止了卡槽弹簧损坏带来的烧录卡无法使用的问题，而且microSD卡槽中插入存储卡没有任何的突出，MARS烧录卡是标准的NDS卡片大小，插到NDSL主机上很顺畅，无凸起。另外，金手指部分同样采用了无分隔设计。





为了进一步了解MARS烧录卡，我们再来拆开看看MARS烧录卡的电路。MARS的电路设计非常简单，正面一颗小小的芯片负责所有控制工作。顶部microSD卡的卡槽很精致，底部金手指沉淀工艺也很优秀。





使用篇

烧录卡的简单易用，对玩家们来说是最重要的评定标准，下面我们就来介绍一下MARS的使用。MARS烧录卡是标准的三免烧录卡，不过MARS并没有附赠内核光盘，所以我们要登陆MARS官方网站，获取最新的烧录卡内核，关于MARS烧录卡的最新信息也可以在官网了解到。下载MARS烧录卡的内核后，把内核文件解压复制到存储卡根目录下即可。复制完成，拷贝ROM，把存储卡插到MARS烧录卡上，开机就能直接进入内核界面了。

MARS烧录卡不仅支持普通存储卡，还支持了大容量的microSDHC存储卡，并有不错的兼容性，无论是普通的存储卡还是microSDHC存储卡，在运行游戏的时候都不会出现拖慢的状况，MARS烧录卡的烧录界面很简洁。但是烧录卡皮肤设计得很有神秘感，上屏有一个外星人的头像，背景是深灰色，右下角显示了烧录卡内核的版本信息。下屏是功能分区，我们可以看到MARS烧录卡

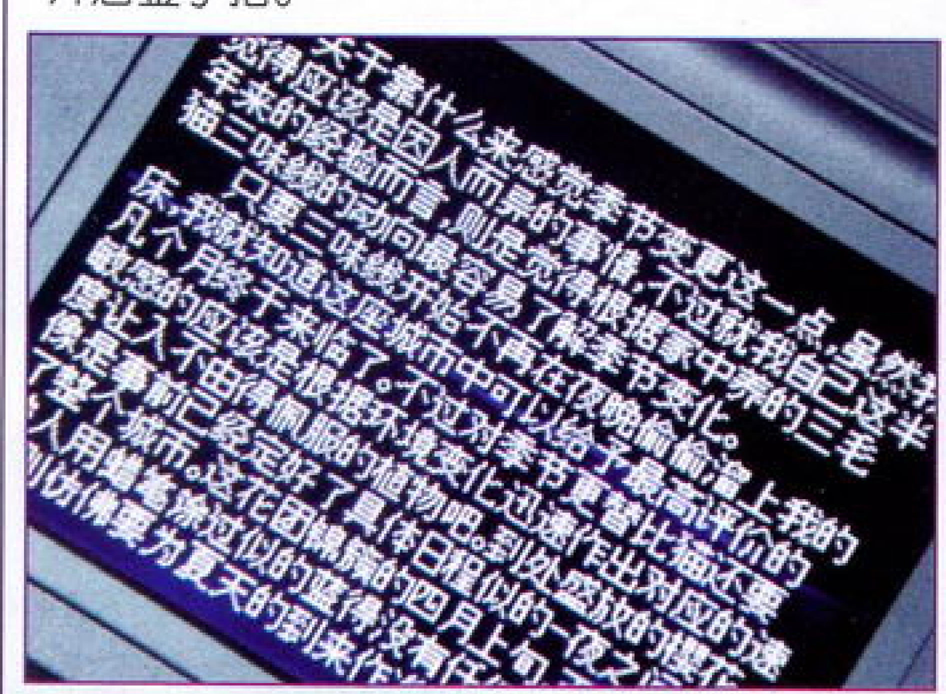






的主要功能有三个，第一个图标是游戏，进入后可以选取NDS ROM或启动自制软件。第二个图标是多媒体，MARS烧录卡内置了MoonShell多媒体软件，可以方便地播放音乐、视频，浏览图片。第三个图标是引导SLOT-2烧录卡用的，我们可以令MARS充当引导卡，在未刷机的NDSL上引导SLOT-2烧录卡。

进入“游戏”菜单，下屏会显示当前选择文件或文件夹的相关信息，淡蓝色的背景看上去也很清爽。因为MARS烧录卡直接引导进入烧录界面而不进入NDSL的设置界面，所以无法在设置界面调节亮度，不过开发小组在内核界面左上角添加了一个小太阳图标，点击它，就可以方便地调节NDSL的亮度，在游戏浏览菜单中按下L键也同样可以调节屏幕亮度。NDS ROM的游戏存档类型众多，而MARS采用了与R4相同的内核存档补丁机制，采用统一的512KB存档模式，因此你不用选择游戏的存档类型，内核会帮你自动搞定。打过存档补丁，内核会在运行游戏时把存档直接写入到存储卡上，不会造成存档放在RAM区时间久了丢失的现象。MARS还提供了软复位和金手指功能，软复位可以减少开关机次数，为玩家节省时间的同时还能延长主机寿命。在内核游戏菜单下屏右上角是软复位开关，R字母图标显示红色表示关闭软复位功能，显示绿色表示打开软复位功能，点击这个图标或按下NDS主机R键都能对其进行设置。当打开软复位功能的时候，在游戏中可按“L+R+A+B+X+Y”组合键来返回MARS内核界面。MARS金手指的使用就更加简单了。内核已经整合了最新的官方金手指数据库，当你运行的游戏在数据库中有对应的金手指数据时，下屏将出现“金手指(Y)”的按钮，用户可以按Y键或点该按钮进入金手指设置界面。可以选择开启的金手指。开启金手指以后在游戏运行过程中可以按L+R+START+十字键↓暂时关闭金手指功能，也可以再按L+R+START+十字键↑重新开启金手指。



由于内置了MoonShell，MARS也同样可以实现阅读电子书、听音乐、看电影等功能，在烧录菜单选第二个图标，就会进入MoonShell。如果想退回到MARS内核主界面，只需要按START键即可。再好看的皮肤也有看厌的时候，MARS烧录卡还提供了更换皮肤的功能，只需要在内核文件的_system_目录建立themes文件夹，然后在themes文件夹里面建立若干个子文件夹，分别命名为theme01、theme02……最高可以创建到theme12，把制作好的皮肤分别拷入相应目录，在内核主界面按SELECT键就可以快速在12种皮肤之间进行切换啦。






MARS以R4功能为范本，并加入对大容量存储卡的支持，是一款技术成熟的新兴烧录卡，它在游戏、自制软件的兼容性方面都很出色，笔者测试的20款游戏运行均无任何问题，存档也很正常，对众多自制软件的支持，使得MARS拥有丰富的扩展功能，内置的MoonShell也为用户带来了很大方便。但MARS的内核完全依照R4设计，在内核创意方面存在的不足令其缺少竞争力，希望开发小组能够为MARS融入更多的新功能。



江西恐龙 广州

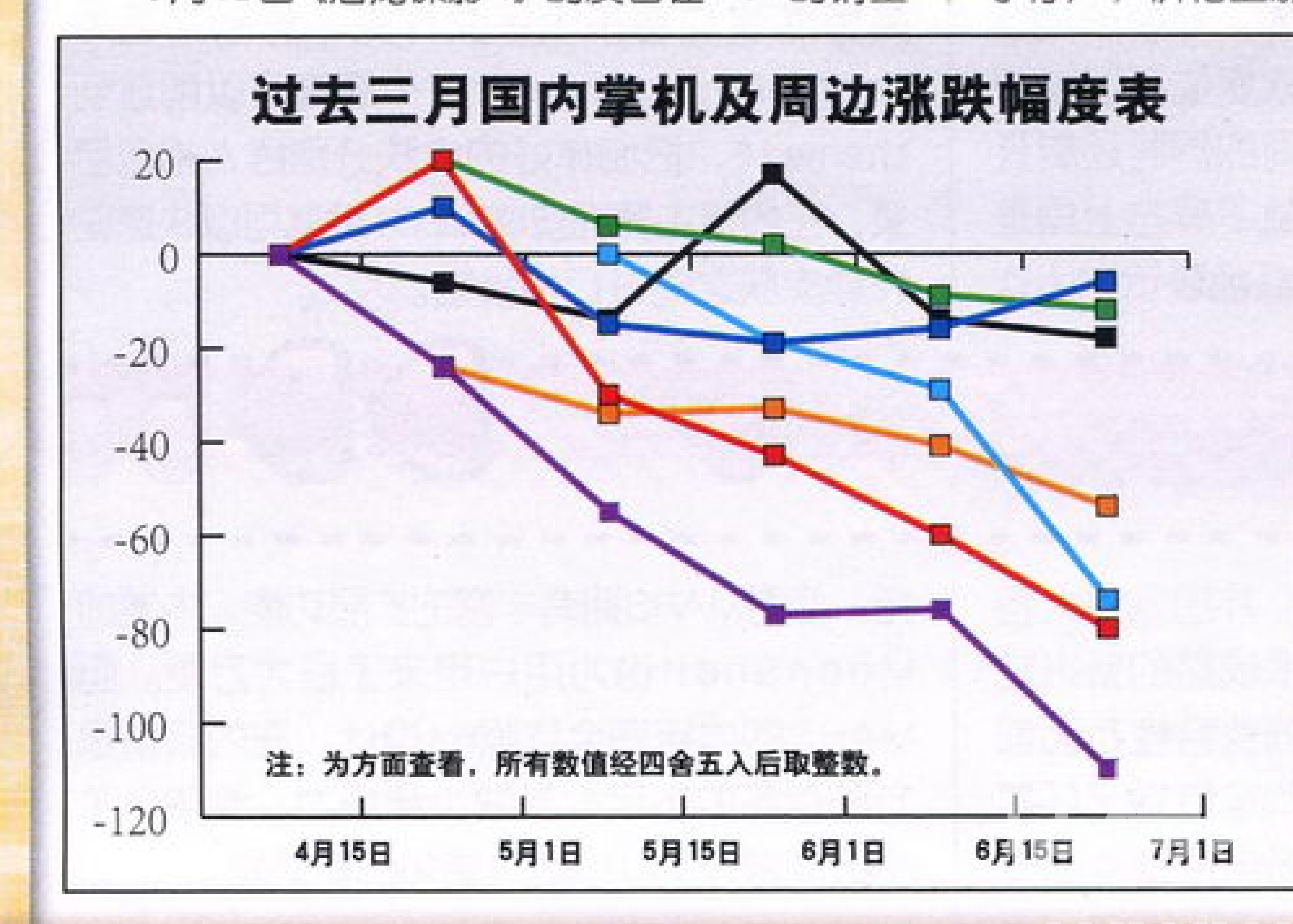
虽然6月的广州酷暑难当，但是笔者走访各大电玩市场中仍是可以看到川流不息的人潮，看来炎热的天气并未阻挠玩家们的购机热情。

截止到6月底为止，Xbox360香港豪华版价格已经上涨到3200元一套。暑假的到来让不少玩家都盯准了这台物美廉价的次世代高清主机，许多商家反映目前单65纳米版本的Xbox360已经基本杜绝了三红，返修率较之前有所下降，和之前30%以上损坏率的版本比起来，现在花3000多元买一套可以安心享受D版的高清主机还是可以接受的。不过近期香港方面的严重缺货导致广州许多店都是有价无货，许多店员都会向顾客推荐价格2750元的台湾版Xbox360。最近有消息说双65纳米版本的Xbox360将在8月发售，如果可以忍得住诱惑的话，过完这个夏天再买或许是个不错的决定哦。

6月12日《潜龙谍影4》的发售让PS3的销量火了一把，现在PS3的40G版本价格为2720元，《潜龙谍影4》＋主机的限定套装为3980元。游戏单买的话价格为380元左右。Wii方面，包改直读的套机价格一度跌到1750元左右，但现在又涨回到1900元的水平了。

关于PSP方面的消息，最让人兴奋的恐怕是8G组装记忆棒的继续降价了。到本文完稿时为止，8G组装记忆棒的批发价格已经跌到220元，看样子暑期内跌到200元以下是很有可能的。根据笔者最近调查发现，网络上有好一些店铺的价格都在240～250元左右，当然也有卖280～320元的，而实体店的开价一般还是在280～350元左右。

最近掌机的价格都没太大的变化，黑色、白色、银色、粉蓝色、粉紫色、薄荷绿PSP-2000价格都为1298元，哑光铜新到一批货价格为1480元，深红色则为1580元。NDSL方面神游行货iDSL售价继续保持1035元。之前报道过的DS TT组装卡现在已经上市，零售价格在120元左右。原装卡由于停产，价格上涨到140元。



各主机与周边的基准价格	
PSP（2000型）	1427元
PSP（1000型）	1180元
iDSL	1064元
NDSL	1080元
GBM	466元
MSD（8G）	347元
MSD（4G高速）	197元



可能最近整个业界都被《潜龙谍影4》吸引了视线，掌机无论软硬件方面都是鲜有人问津。但是随着暑假的到来，各大商家还是自然而然地开始了例行的集体涨价行动。PSP-2000的价格虽然还维持在1350元（之前价格偏高的粉色也终于不用再加钱了），但实际上批发价已经比半个月前下调了，也就是说对于零售商来说有了更大的利润空间。记忆棒方面，考虑到《机战AP》的大容量（ISO为1．4G），要是再放上《战神》，《CCFF Ⅶ》等"装机"游戏的话，340元的8G卡（格式化后7727M）应该是必然的选择。另外再顺便提一下关于耳机的问题，现在市场上主流的组装耳机线控（也有叫"高仿"或"精仿"）其实质量是很差劲的，而商家为了获得配件的利润往往将其作为购机标配推荐给玩家，建议大家在购买时去掉该周边，省下费用后根据各人经济条件单独购买不带线控的长线耳机。

NDSL的红、绿等新颜色主机在市场上还是难觅踪影，完稿时白色的iDSL还出现了暂时性的缺货。在DS TT的降价冲击后，刚出不久的itouch（零售价170元）也开始加入价格战，而EZ5也相应推出了对应大容量ＴＦ卡的进化产品——EZ5PLUS。建议玩家在购买某品牌烧录卡前先登录其官方网站，对作为其门户的网站内容进行考量后作为自己的购买参考，以免在购买后缺乏相应软件知识，或是被商家所骗买到不合用的烧录卡。



匆匆忙忙又是一个月了，许多学校的高考和中考也都相继结束了，就在这短短的一个月里，有人欢喜有人忧，但不管怎样，辛勤忙碌了半年的学子们也都是时候放松放松了。自从端午节过后，西安的掌机市场也进入了短暂的休眠时期，市场主导消费品PSP主机价格一次次滑落，使得商家们无所适从。现在普通颜色里黑色、白色、银色、薄荷绿、粉蓝、粉紫的价格都降到了1280元，并且货源充足，对于考试后购买PSP的朋友来说是一个不错的出手机会。之前卖得很贵的粉红色主机价格现在也降到了1290元，而港版哑光铜的价格也是渐渐往1500元的大关靠近，只有深红色还是维持1630元左右，《战神》限量版因为随机附赠两张正版UMD而且相对于深红色只贵了50元，不少买家都宁愿选择这个。

记忆棒方面，4G高速组棒依然是主流，购买的人数最多。这几天，记忆棒价格又有了不小的变动，组装4G高速棒的价格降到了160元，组装低速4G的价格仅仅为100元。而现在市面上依然没有出现所谓的组装8G高速棒，但以兼容性方面来讲现在的普通8G棒已经做得很不错了，而且价格也从之前的290元降到了270元左右，相信用不了多久组装8G记忆棒将成为市场上玩家的首选。

NDSL方面，现在市面上卖的主要都是行货，虽然价格相对于美版的NDSL贵了一些，但有行货的售后保证，还是推荐玩家购买行货。烧录卡最近不知道因什么原因价格也开始大幅度下降，DS TT仅为150元。



各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城（http：//asp．levelup．cn/mall/）查询。

城市	提供者	PSP（2000型）	PSP（1000型）	iDSL	NDSL	GBM	MSD（8G）	MSD（4G高速）
广东广州	江西恐龙	1298	—	1035	1050	—	240	120
广东深圳	久圣电玩	1288	—	1030	1150	—	260	135
北京	绿洲电玩	1350	1100	1060	1080	500	340	155
陕西西安	快乐多电玩	1280	—	1030	—	420	270	160
浙江杭州	江城博晶电玩	1400	1200	—	1100	—	350	180
福建厦门	快乐多电玩	1320	—	1080	—	460	260	140
安徽合肥	红星四海电玩	1250	1000	1050	1000	360	180	100
哈尔滨	鑫星电玩	1290	1000	1030	1000	—	260	150
山西太原	逸豪电玩	1380	1200	1150	1100	500	300	150

硬件短消息

栏目主持 米格

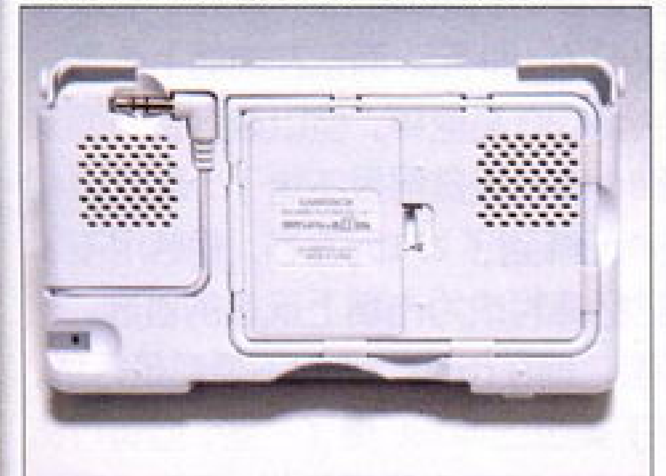
认识的一位MM买了台粉色PSP-2000，游戏没见她玩多少，包包却换了无数个。除了专用的PSP包包，还见过她将PSP塞进各式各样的钱包、化妆袋等包包中。问她喜欢给PSP换包的原因，她却说都是为了与服装搭配。周边厂商恐怕也正是抓住了女生的这种心理，所以才不停地推出新款式包包吸引眼球。下面看看近期有什么有趣的周边吧。

享受音乐

文 就爱360

品名：サウンドシェルDLite
种类：外接音箱
出品：ゲームテック
对应机种：NDSL
官方价格：3200日元

很多NDS游戏中的背景音乐都非常动听，这时NDSL上那俩单薄的小喇叭就明显不够High了。想获得更好的音乐效果，你得用一套专业的外接有源音箱。而这款产品正是为NDSL设计的专用外接音箱，它可以直接卡在NDSL底部，而不影响主机的便携性。产品需要3节7号电池供电。安装完毕后，NDSL的整体重量会增加0.5倍，体积方面也增厚不少，所以会影响手感。但小牺牲换来了音质的明显改善，高音和中音部分都有增强。产品的重点在底部，除了两只喇叭外，还为音频连接线预留了凹槽，另外附带了支架，让NDS能够立在桌子上，观看电影时方便了不少。







PSP-2000用便携式包包

品名：レザーカバー
种类：收纳盒
出品：CYBER
对应机种：PSP-2000
官方价格：未知



PSP的外壳很娇嫩，用包包做防护是必须的。但将PSP从包中拿进拿出总有些麻烦。如果你喜欢简便的操作，那可以选择这款设计简单的包包。产品采用折叠式设计，游戏时无须将PSP拿出。为了方便连接USB接口、更换游戏，产品采用下翻设计，另外还在背部留了两个插槽，可以放入记忆棒。这款产品适用于PSP-2000，整体贴合非常紧密，将于8月下旬推出。







PSP屏幕防护盖

品名：PSP Screen Armor
种类：屏幕保护
出品：Nyko
对应机种：PSP-1000 PSP-2000
官方价格：9.99美元



买来PSP第一件事是什么？当然是给PSP贴上一张膜。但无论膜的质量再好，贴上后总会多多少少影响显示效果。如果你实在不想贴膜，可以使用PSP Screen Armor这款产品。它是PSP专用屏幕防护罩，面积与PSP液晶屏相当，可以保护屏幕不受伤。不过，产品是整体套在PSP上的，没有采用翻盖式设计，每次游戏时都得将其拆除，很不方便。

NDSL 用豪华包包

品名：みやび 金　シリーズ for ニンテンドーDS Lite
种类：收纳包
出品：ミヤビックス
对应机种：NDSL
官方价格：7350 日元

不要以为掌机是小孩子的玩具，事实上NDS的年龄层相当广泛，玩家中不乏30、40岁的叔叔、阿姨。所以厂商在设计包包中，要充分照顾不同层次的人群。这款豪华包包就是针对阿姨阶层的产品。包包华丽的图案充满古典气息，更有小春日和、樱吹雪等八种款式可选。包包采用钱包式设计，将NDSL放到上面，游玩时不必取出，在音量调节以及耳机插孔处也预留了位置。





《DQ Ⅴ》主题保护壳

品名：パッケージイメージ
种类：保护壳
出品：Hori
对应机种：NDSL
官方价格：1200 日元

NDS复刻版的《勇者斗恶龙Ⅴ　天空的新娘》将于7月17日推出。大作回归，Hori也适时制作了NDSL专用的《DQ Ⅴ》为主题的保护壳。产品采用透明塑料，可以牢牢地卡在NDSL上，起到良好的保护作用。而在卡槽、触摸笔槽、电源开关等处，产品特地留了位置，方便玩家操作。最吸引粉丝的则是保护壳正面的图案，除了大大的《DQ Ⅴ》LOGO外，还有男女主角的画像。这款产品将与游戏同日推出，NDSL穿上它后，给人好似《DQ Ⅴ》限定版的感觉，对《DQ》有爱的同学不要错过了。

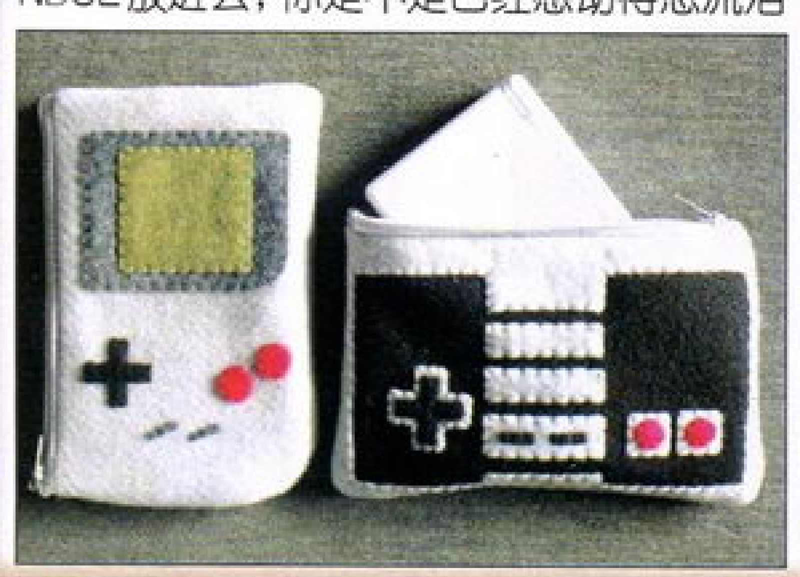




NDSL 用怀旧包包

品名：Classic DS Covers
种类：收纳包
出品：ETSY
对应机种：NDSL
官方价格：13 美元

不少掌机玩家都是从GB时代一路玩过来的吧。你是不是对GB仍怀有深厚的感情呢？那么就为NDS配一个经典怀旧包包吧。Classic DS Covers是款怀旧布包，正面按照厚GB外形缝制，绿色的屏幕、黑色的十字键、还有红色的A、B键，看起来还真像那么回事。包包的背面也很有特色，是一只FC手柄。将侧面的拉锁拉开，再将NDSL放进去，你是不是已经感动得想流泪了呢？除了老式GB外，还有GBC外形的包包，并有绿色、黄色、紫色等多种颜色可选。







SP评测室

文 Raeca
威奥数码娱乐 Wiioh.com

随着本辑《掌机王SP》的上市，相信许多玩友已经开始了丰富多彩的暑期生活，其中必然有不少玩家会选择在家中游戏来打发酷热的这个夏天。本辑Raeca为大家带来的是两款来自卡登仕的实用PSP周边，相信能为大家的暑期生活带来更多方便。

出行好伴侣，卡登仕PSP专用登山包赏析

品名：Capdase Life Style Lounge Pouch VC
种类：保护包
对应机种：PSP-2000
推荐度：★★★★☆
建议零售价：88元



随着暑期的到来，不少学生玩家们都选择了在此时外出游玩，去到祖国的大好河山里去体验生活。这款新近上市的来自香港周边厂商卡登仕的保护包便是针对热爱户外运行，喜爱旅游的玩家而专门设计的名为“登山包”的PSP周边产品。它不仅拥有超大的容积和多样化的隔层，而且还使用了结实耐用的帆布作为主面料，并且有咖啡、卡其、黑、红色四种颜色的款式。



登山包在外观设计上充分考虑到了出行的需求，不仅附带了更为结实的、与登山包同材质的布制手绳，而且在保护包较易磨损的底部采用皮革包底，使得登山包的整体耐用度大大提升。而在登山包的背部，除了可以背挂两用的皮制背带之外，在下方还设计有可以放置记忆棒以及更多周边的小袋。仔细观察，我们不难发现登山包在接合处都使用了金属铆钉，而侧边的锁边也清晰整齐，可以看出这款登山包用料考究做工优异。

打开登山包，发现内部并没有像其他保护包那样，采用细腻的绒布作为内衬，而是直接使用的同外部一致的略显粗糙帆布面料。如果主机放置主机，长时间的的接触与摩擦很可能导致主机娇贵的表面受损。难道这是卡登仕在设计时的疏忽吗？其实不然。这款登山包设计有巨大的内部空间，是为了让主机再穿着一层贴身“铠甲”，例如水晶壳或者铝壳，然后再放入保护包当中，将登山包的柔韧性与携带性与铝壳之类的抗冲击能力相结合，这样使用起来才是最完美的搭配。

登山包简约朴实，同时又考虑到了功能上的实用价值，实乃玩家出行旅游的优质“伴侣”。







钢之魂——详评卡登仕新酷机器人铝盒

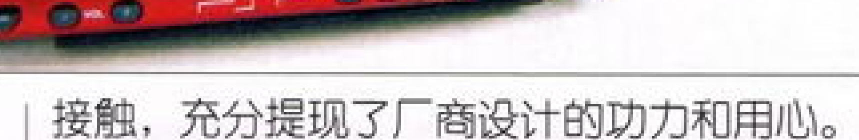
品名：Capdase ConXept Hard Case Mechr Series

种类：保护盒

对应机种：PSP-2000

推荐度：★★★★☆

建议零售价：78 元



PSP平台上近期最为热门的游戏莫过于《超级机器人大战A 携带版》，自《变形金刚》电影版上映以来，一股硬派的机械作风就被带到了电玩周边产品上！香港卡登仕推出的这款令人耳目一新的PSP保护盒——“机器人铝盒”系列就是这股机械风的代表之作。推出的原因也是为让玩家们在这次的“机器人”热潮当中，能拥有一款满意的“应景”周边。

从整体的款式上来看，我们能发现这款机器人铝盒沿用了先前广受好评的“跑车系列”保护盒类似（简称跑车盒）设计，并在此基础上全面采用更为坚固的阳极氧化铝合金作为面盖材质，并且在外观设计中融入机械造型元素，让金属的质感得到更加全面的展现。据来自卡登仕方面的设计师介绍，这款铝盒的设计灵感来自著名的高达机体胸部造型。拿出与自己珍藏的“一年战争”版RX-78-2的钢普拉进行了对比，发现，这款铝盒的线条确实与机体胸部线条颇有几分神似（笑）。

保护盒的下部采用高强度的ABS塑胶制作，并且在表面涂有胶质涂层，质感细腻，能有效地避免主机与底壳发生摩擦而刮花主机表面。打开保护盒后，我们可以很容易地发现在面盖内侧专门设计有一个用于放置记忆棒的小卡槽，让玩家在出行时多携带一枚记忆棒。对于拥有多枚记忆棒的玩家来说，这一设计无疑十分的贴心和实用。而在内侧更多的地方都被高弹性记忆海绵所覆盖，不仅在合上保护盒之后能起到填充缝隙稳固机身的作用，并且还避免了主机面盖与金属材质直接接触，充分提现了厂商设计的功力和用心。

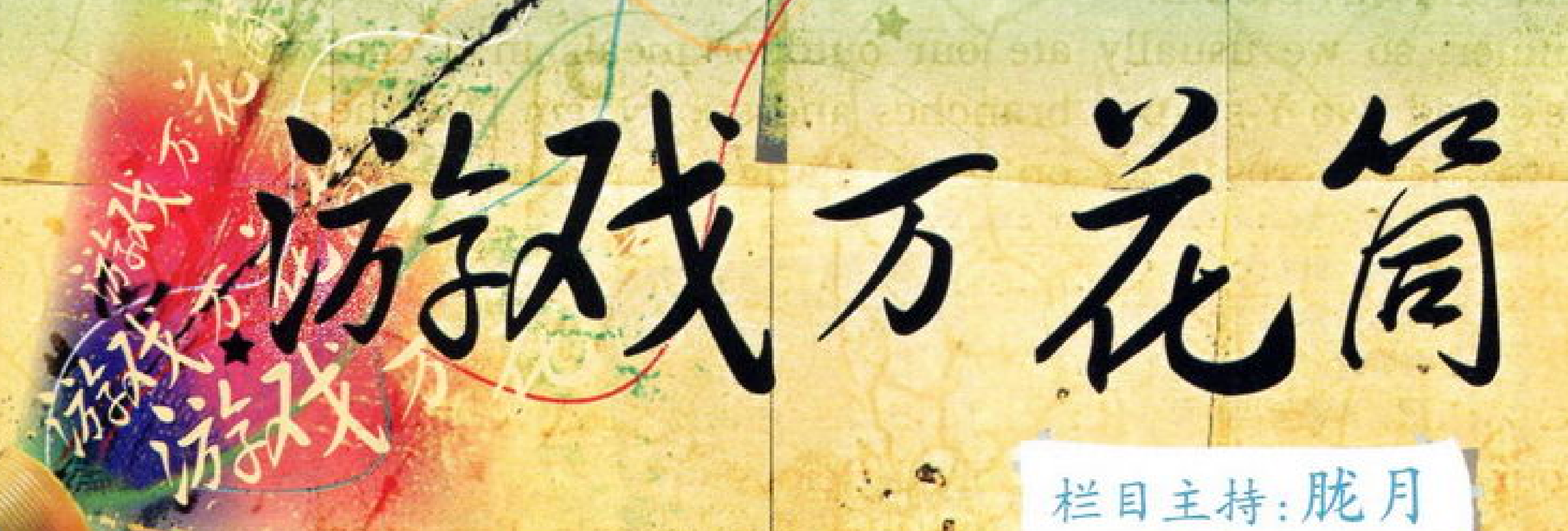


在安装主机时，我们可以发现保护盒与PSP主机直接通过上方的USB接口的固定槽进行连接，并且采用开放式设计，在电源、耳机线控、记忆棒插槽以及电源开关等都留有专门的窗口，能在不取出主机的情况下，打开保护盒便可以进行游戏操作，十分方便。

在保护盒的背部，不仅设计有便于握取的防滑凹槽还为PSP主机的UMD光驱设计了专门的舱盖天窗，可以方便地更换游戏。而舱盖通过组合，与面盖部分的小挂钩结合之后，便可让“机器人”铝盒站立在桌面上，“变形”为一款影音支架。

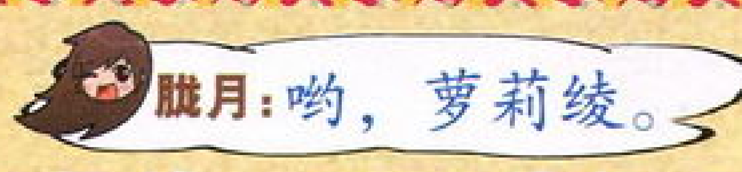
如今国内进行主机配件周边生产厂商可谓多如牛毛，然而事实上许多厂商并没有研发能力，不少产品实际上都是采用“公版”模具制作，然后在产品包装上再印制自己的商标进行销售。这样便使得市面上的许多周边产品大同小异。缺乏新意的同质化商品的泛滥让许多玩家在购买时无从下手。然而，在这样的环境中，“跑车盒”与这次的“机器人”保护铝盒的推出，让我们看到了为数不多的拥有独立研发能力的周边厂商卡登仕对待产品一贯地创新要求，一定会获得不少玩家的认可吧。





栏目主持：胧月

A-YA姐姐教你学外语



A-YA姐姐是谁？平野绫是也。





日本的“萌学★5”是一个看动画学外语的人气电视节目，日本人可跟随本节目学习中文、英语、韩语、西班牙语和法语五种语言。该节目的DVD-BOX已定于今年8月1日发售，官方也为此准备了特别纪念活动——将定于发售后不久的8月10日举行名为“萌学★5特别活动 跟A-YA姐姐和ナワトビスト一起的课外学堂”的特别活动。

“萌学★5”除了动画部分外，本身也有平野绫真人出演的实拍部分，分成5张DVD，总长度共计550分钟。这次的DVD除了收录节目的主体动画部分，还包括实拍花絮、节目预告等特典影像。要参加这次活动必须在6家店铺购买或预定该DVD-BOX，方能得到门票。

笔者并未看过该节目，对平野绫的出演方式也颇为好奇。不过听过她几首歌里的少许英语，在发音上倒还不至于出现l和r不分、t结尾的单词一律念成“to”的情况，说中文嘛就更叫人期待了——当然，这些都必须建立在她不仅仅是个人气花瓶的基础之上。





元祖高达模型2.0版即将面世

在7月Bandai将会推出元祖高达RX-78-2的新版MG模型。要说起RX-78-2，这可是UC高达迷们心中最经典的存在，它登场于《高达》的开山之作动画《机动战士高达》中，是为了对抗吉翁军占压倒性优势的扎古而开发的MS，它的性能远远凌驾于扎古之上，更是搭载了各种武器，使其有了多姿多彩的攻击方式。在之后的《高达》世界中，以RX-78-2为基础更是开发出了无数其他强力机体，这让RX-78-2成了近乎传说的存在。这次推出的模型外形以动画原作中机体为蓝本，而其内构则是重新设计的，再现了高达的各种机械结构，并且充分照顾了机体的可动性，这套模型比较低的售价也让更多爱好者有了出手的理由。



▲从外观上看，这款模型很好地还原了原作中的形象。





▲复杂的内购让模型的动作显得非常柔韧。









▲非常有气势的经典动作，作为UC饭你感动了吗？



在"私人海洋"中放松身心

现代人的压力大，这一点只要踏上社会的人大概谁都不会否认，所以很多治愈系的游戏，比如《任天狗》、《动物之森》等都受到了不少人的喜爱。这里雷伊也向大家介绍一款拥有治愈效果的好东西，不过它并不是电子游戏，而是一款好看的玩具。

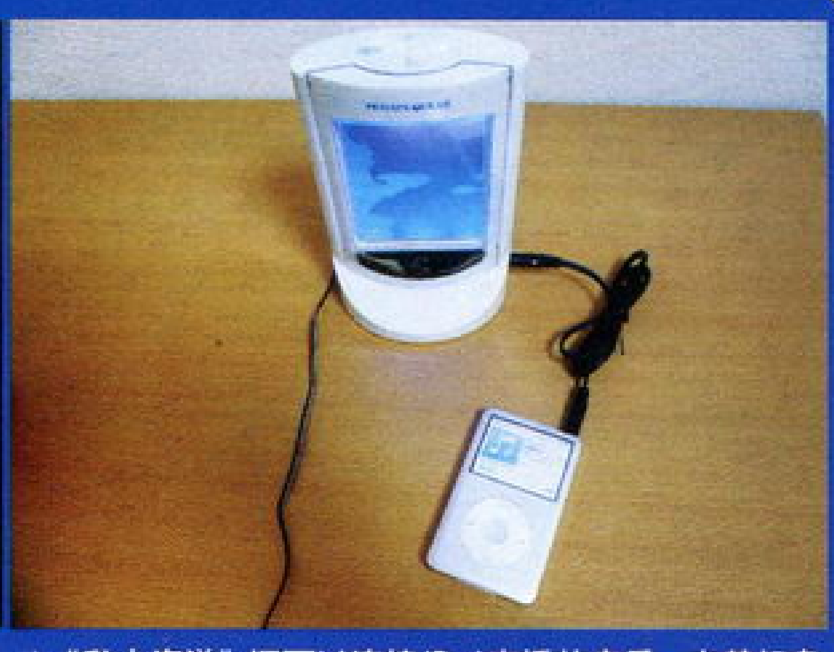
这款由SEGA TOYS推出的独特玩具名字叫做"私人海洋"，顾名思义，它为大家呈现的，就是一片只属于你自己的蔚蓝色海洋。这款玩具采用了高解析度的液晶，尽管它的个头不大，但是屏幕上却可以同时表现100条以上的海洋鱼类。这些海洋生物基本上都只是给出了一个轮廓，但由于采用了独特的3D渲染方式，因此看上去显得非常真实。当成群结队的鱼儿们一起出现在屏幕上时，那种感觉真是让人心旷神怡。根据玩具中内置的灯光效果，海洋的颜色还会发生变化，比如当灯光强烈时，海洋会变得更加清透。当然，"私人海洋"之所以被称为"玩具"，就意味着它并不仅仅只是用来观赏的，还具有一定的互动性。只要按下玩具上的声音条就会发出声音，这样画面上的鱼就会因为受到声音的惊吓而逃走。不过放心，经过一段时间后它们就会慢慢地回到画面内。

"私人海洋"平时会发出"咕嘟咕嘟"的气泡声，让人感觉到自己正潜在海水中一样。并且，大家还可以拿iPod等设备与它进行连接，这样"私人海洋"中内置的单声道扬声器就会播放出外接设备中的音乐。当你播放一些舒缓的音乐时，配合屏幕上动人的画面，相信可以达到双倍的治愈效果。（笑）另外，"私人海洋"还可以显示时间，当你按下决定键后，原本画面上的鱼儿们就会迅速聚集在一起，拼凑成时间的数字。

这款有着丰富功能的时尚玩具售价为14490日元，折合成人民币约为950元左右，对于"玩具"来说价格还是稍微高了一点，但如果能买一台摆在自己的床边，每天看着鱼儿们在海洋中嬉戏，坏心情相信也会随之而去的吧。



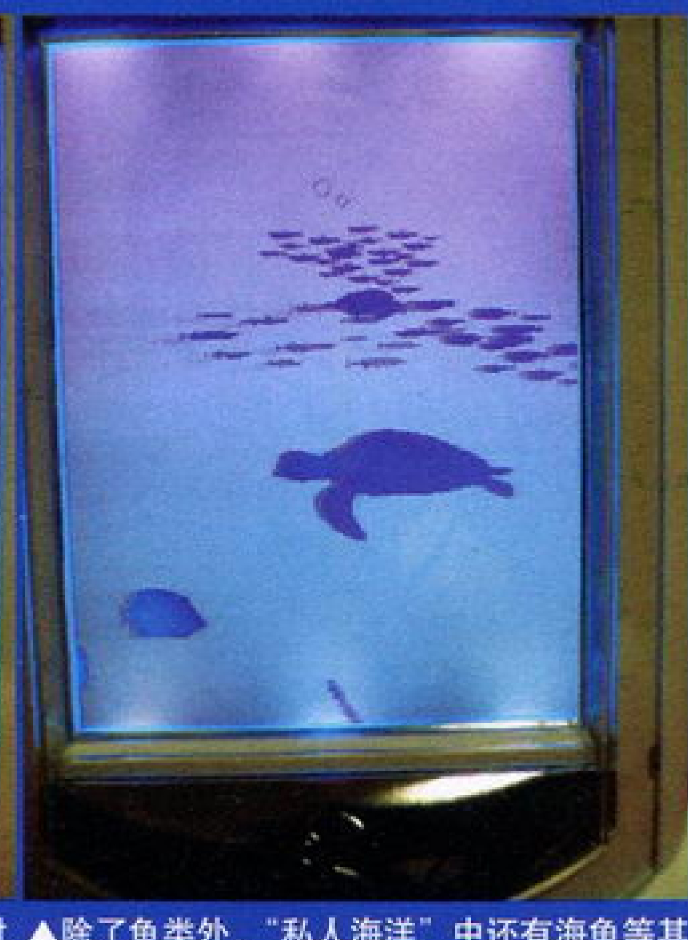
▲"私人海洋"采用了全新的背光技术，在关灯之后更能显出它的幽静和神秘。



▲"私人海洋"还可以连接iPod来播放音乐，在其机身上方可以看到一些按键。



▲乍一看没觉得特别，但仔细一看，却发现时间是由海洋生物拼成的。



▲除了鱼类外，"私人海洋"中还有海龟等其他海洋生物。别看拍摄出的画面比较简陋，但当它们动起来后效果是非常棒的。

《铁拳》电影版角色造型首度公开



▲《铁拳》电影版的海报。

一度销声匿迹的《铁拳》电影版终于在最近传出了新的消息。在这次公布的消息里，不仅有新的演员阵容，部分角色的造型也一起被曝光。

《铁拳》在3D格斗游戏中有着极高的人气，所以这次电影版受到了不小的期待，而角色的人选更是FANS一直以来都关心的问题，大家都希望自己喜欢的角色在电影里能被出色的演员饰演好。很早就有传言说金城武和赵薇将分别饰演电影里的风间仁和凌晓雨，不过这个消息至今都没有得到证实。在最近一次公布的演员阵容里，我们终于可以清楚地确认扮演风间仁和凌晓雨的不是他们两位。饰演风间仁的是曾经参与过《拳霸2 冬荫功》演出的尊拿·芬，他在《拳霸2 冬荫功》有着不俗的演出，相信由他来扮演风间仁，一定不会令FANS失望，而且从剧照里来看到风间仁的还原度还是相当好的。而饰演凌晓雨的则是靠着《杀死比尔》闯进好莱坞的日本女艺人栗山千明，虽然没有公布相关造型的照片，但有着参与大片的经验，相信她的表现是可以期待的。其他角色方面，马歇尔·洛由越南裔的美国散打王Cung Le饰演，洛在原作中的设定是中国人，由亚洲人来扮演还比较能让人接受，至少Cung Le的散打王的称号就使打斗部分就有了足够的看头。

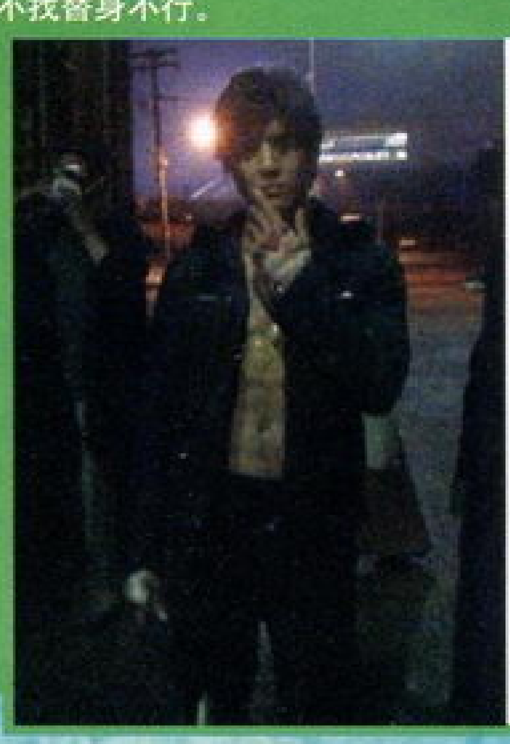
本片的导演是曾经执导过《越狱》和《24》的Dwight H. Little，另外电影预计在2009年公映，喜欢《铁拳》的玩家一定不可错过哦。





▲看来和洛有关的打斗戏都不用找替身了，相反饰演他对手的人看来不找替身不行。

▶照片虽然很模糊，但是足以认出他就是"那个男人"了。







▲不知道电影版《铁拳》里的凌晓雨会不会以学生装登场。


本辑美图秀为大家献上的是“史上最凶S·RPG”——“《魔界战记》系列”的美图。等读者们拿到本辑杂志的时候，复刻自系列最初作的《魔界战记 魔界王子与赤之月》也已经发售了，宇轩可是这个系列的大粉丝呢，就让我们一起来奋斗吧。
栏目主持 宇轩
游戏美图秀
宇轩：
无论是谁娶了芙蓉和艾特娜，都会感到头疼的吧。除非你坚信自己能有拉哈鲁那样的体质……
LOBE
EACE
宇轩：
芙蓉也当上魔界的老师了，只是跟那帮魔物讲“爱”，能行得通么？
宇轩：
普雷奈尔虽然在1代是不可用角色，但人气却非常之高，难怪DS版中会让她正式加入呢。
136


宇轩：
童趣风格的拉哈鲁，可爱吧。
宇轩：
艾特娜和芙蓉可以算是两种完全不同的类型，你更喜欢哪一个呢？
……
宇轩：
最后照例放一张与主题无关的图。从来无视初音MM的我在看到这张图之后也两眼放光呢。大家藏好了，可别让乌东看到。
乌冬：……
宇轩：
《杀死比尔》版普雷奈尔，这种血腥的场景配上Loli反而会让人感觉特别美呢。



暑期果然是购机的高峰，不少玩友都来信向我们询问各种有关购机的事宜。除此以外，米格也是天天忙着帮弟弟妹妹们买PSP、NDSL。看来掌机的魅力果然不容小觑啊，上市两年多还有这么稳定的销量。既然有这么多同学买机，那么我们这节课还是继续来看看有关新机使用的一些相关事宜吧。

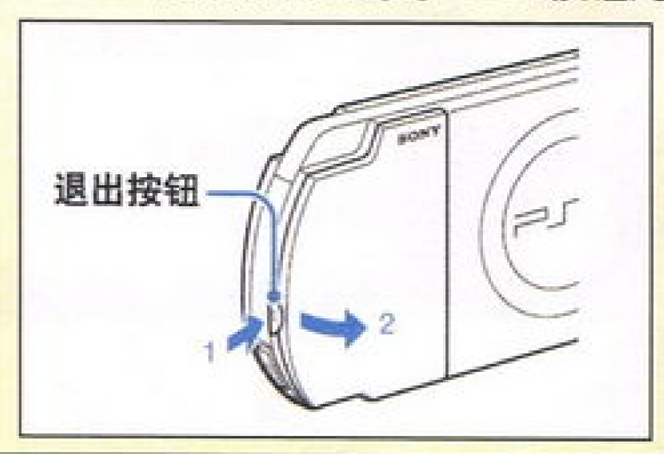
栏目主持：米饼

PSP 新手指南（二）



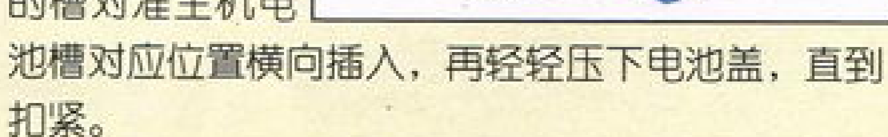
6 如何安装电池

1. 将PSP翻过来，背面向上。
2. PSP-1000向下按住右侧的PUSH按钮向左将电池盖推出。PSP-2000则是按住右侧画有电池图标的按钮后将电池盖向上掀起。



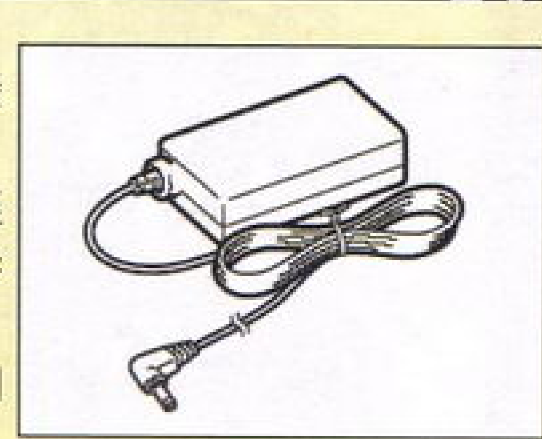


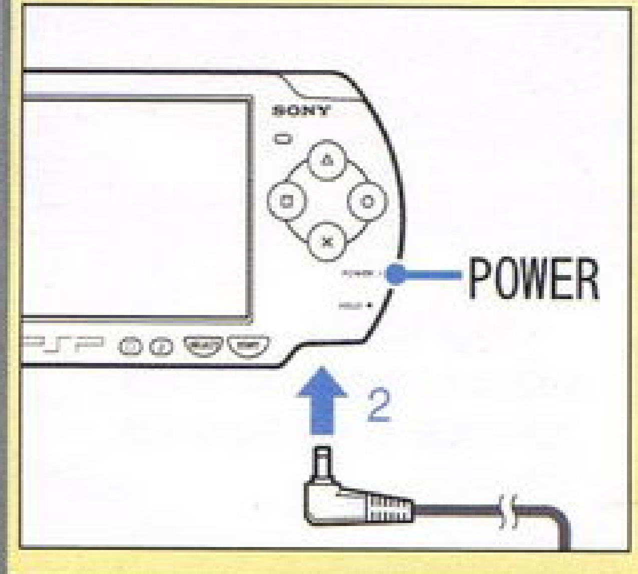
3. 将电池的下方对准凹槽插入。
4. 将电池盖右侧的槽对准主机电池槽对应位置横向插入，再轻轻压下电池盖，直到扣紧。



7 如何充电

1. 将交流电源线连接到转换器。
2. 将交流电转换器连接到PSP下端的DC IN端子中。
3. 将电源插孔连接到交流电插座。由于各地区版本PSP电源都支持100～240V交流电压输出，因此国内玩家也不用担心电压不符烧掉转换器，但各地区版本电源插头略有不同，如果港版大的三相插头无法插入，可以将其拆开，里面藏着普通的两相插头（与PS2相同）。
4. PSP主机正面右下方的POWER灯为橘红色的时候，说明正在充电。当充满电之后，则POWER灯会灭。
5. 充完电后应当将电源插孔从插座上拔下来。





NOTES

1. 请不要用潮湿的手碰触交流电源线的端子。
2. 长期不用主机时，务必要将电源插孔同插座脱离。
3. 请使用索尼指定的电源充电设备和电池。

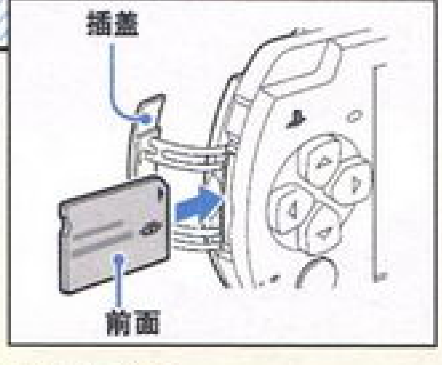
NOTES

PSP-2000通过USB连接线仍旧可以充电。首先要在主机设定中将USB充电选项更改为开，然后再将PSP主机和电脑通过USB连接线连起来，进入USB连接模式即可充电。使用自制固件后在任何时刻都可以通过USB端口充电。



8 如何插记忆棒

使用 插入记忆棒



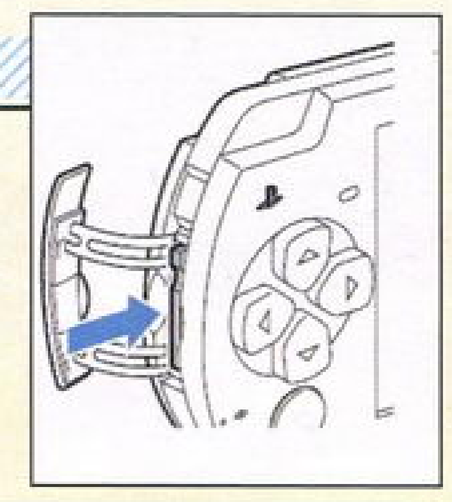
1.打开PSP-1000左侧的记忆棒翻盖。PSP-2000则需要用手拉开。

2.将记忆棒金手指一面向上轻轻推入PSP。PSP-2000相反，金手指一面向下插入主机。



3.将记忆棒完全插入后再将翻盖盖上。

拔出记忆棒



1.将PSP关机或者休眠。

2.将记忆棒翻盖打开。

3.用手指尖轻轻将记忆棒按下，记忆棒会自动弹出。

NOTES

1.请尽量不要用手或金属物品触摸记忆棒金手指端子部分。

2.请不要将记忆棒放在阳光直射的地方。

3.请不要将记忆棒放在过于潮湿的地方。

4.请使用附带的包装盒来保管记忆棒。

5.在记忆棒读取、存储资料时，不要将记忆棒从PSP主机中拔出来。

9 系统下的基本操作，确定、取消之类

PSP采用的是XMB界面，这种界面类似十字形状。我们用方向键的左、右移动大类，用方向键的上、下在小类中移动。美版、欧版中按×键确定操作，日版、亚版中按○键确定操作。

类别	功能
设定	系统设置
照片	照相或者浏览照片
音乐	聆听音乐
视频影像	观赏MP4或者UMD VIDEO视频
游戏	运行UMD游戏、程序或者管理存档，自制固件还需要在这里启动自制软件和游戏ISO
网络	网络浏览器等功能



10 线控使用



1.将耳机插入到PSP线控装置中。

2.将线控装置插入到主机下面的耳机／麦克风插孔中。

3.在播放音乐、视频时线控可以实现快进、快退、调节音量大小、以及播放、暂停的功能。

11 平时清洁

1.请不要将PSP放在容易被日光照射或者冰箱等温度过低的地方。

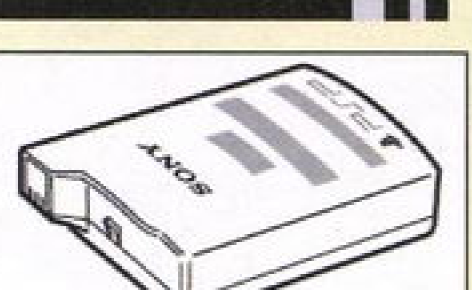
2.不要用尖锐的物体划PSP表面。

3.请用软布轻轻擦拭PSP。

4.不要用酒精等挥发性液体擦拭PSP。

5.不要随意拆卸PSP清洁其内部，这应该由专业人员来做。

12 电池充电注意，电池寿命



1.请不要将电池放在阳光直射、接近炉火等热源的场所。

2.请不要使电池短路。

3.请不要对电池进行挤压，更不要将电池投掷出去。

4.长时间不使用PSP的时候，请将电池取出单独保管。

5.请使用索尼指定的电源充电。

6.请不要使用组装电池，以免对PSP造成伤害。

7.如果POWER灯闪烁绿色，请即时对电池充电。

8.请尽量用至POWER灯闪烁绿色时再对电池充电。

9.电池使用时间会因重复使用次数而减少。

10.正常充电时间为2小时20分钟，如果充电中打开主机会延长充电时间。



结语：今天的课程就到这里啦！不知道你是否学到东西了呢？下辑我们将继续进行基础使用技巧介绍，大家下辑见哦！



大家好！欢迎来到甜品屋，本次我们将为大家介绍NDS平台上一款移植自PS2的女性向恋爱游戏《乙女的恋爱革命》。也许关注过的人并不多，其实本作无论是剧情、音乐还是系统，都相当优秀，而且里面还有个相当“特别”的女主人公……想知道女主人公特别在哪么？那就接着往下看吧！

不要看她现在这副样子，女主人公小时候可是在选美节目中获得冠军的美少女哦。只不过由于偏爱甜食，一不小心就吃成了这样……

不过即使变成了一块100Kg的肉，这孩子似乎也没有减肥的欲望，按她的话是：“不影响生存就行”。幸好，就在女主人公打算继续抱着零食增加脂肪时，学校中的几名人气帅哥一起搬到了她家的那栋公寓……有如此众多的闪亮生物女主人公怎能不心动？可包裹着全身的脂肪却时时刻刻在提醒她：想带着这身脂肪去泡帅哥？不·可·能。这点自知之明她还是有的，因此女主人公决定开始“减肥”。

■童年的女主人公，确实很可爱。

■当时女主人公和班花站在一起时……

消失吧，脂肪！

看了以上的剧情介绍，各位玩家都猜到在游戏中我们需要做的事了吧？没错！我们要做的就是想方设法减掉女主人公身上的那堆肥肉，并在这个过程中拉近和众男性之间的距离。游戏中出现的减肥方法均来自现实生活，从局部按摩、全身瘦身沐浴到脚部锻炼，应有尽有，我们还可安排主人公去购买减肥用品，帮助她更快更健康地瘦下去。每过一周系统都会自动显示女主人公当前的体形，哪里瘦了哪里胖了都一目了然。看着自己培养的角色一天天瘦下去、看着女主人公的头像框不再是一片肉色……会让玩家很有成就感。当然，各位千万别减肥减上瘾而忘记初衷，在开心瘦身的同时别忘记关心下我们的恋爱猎物。



▲看这样子似乎还有很长的路要走。

不减肥的话可以追到男生么？如果有人这么问，我会说："你·做·梦。"在本作中诸如"外表不重要，心灵美才是最好的"之类的说法是行不通的，每名男性对女主角的体重都有一定的要求，若达不到就无法触发任何事件。其实这也不是不能理解，任谁也不愿意和一块老肥肉交往吧？游戏中的某个角色曾对女主人公说过："我绝对不和你一起划船，为什么？一定会沉的"……





众男性虽然不会明确说出自己心目中理想的体重，不过我们可以从女主人公哥哥的减肥通讯录看到相关情报。每个男性对主角身体各部分的胖瘦以及综合素质都有要求，当某项数值旁显示有"×"，那就表示女主角该项能力距离他的要求很远。另外，若显示的是"▲"，就表示还要加把劲，当显示"◎"时，就表示该数值已经打到男性的理想要求了。


▲已经有一半的数值达到要求了，再加把劲！

NDS版的变化



是人都爱听好话，更何况是在辛辛苦苦将体重减下来后，我想没有哪个女孩是不希望听见意中人夸自己的。在之前推出的PS2版中，无论玩家将主人公的体重减到多轻、弄得多漂亮，男生们都不会有什么特别反应，态度和女主角仍是100Kg时没多少变化。果然，没过多久就有不少女玩家表示不满，并向官方提出了意见。因此，这次的移植版在这方面有不少改进。除了体重，女主角就算是学习能力等其他综合素质有了变化，男性们都会有各种不同的反应，这样大家在培养主角时就更有动力了。

看了这些内容，相信大家对女主人公瘦身后的样子一定很感兴趣，不过直接放出来的话又会剥夺各位玩游戏的乐趣。因此，先在这里放几张看不清脸的……

洛克人世界

ROCK MAN WORLD

专区地带 ZONE STRIP

栏目主持 羽纹

相信看过本次和上次"口袋光环"里放送的"《洛克人ZERO3》极速通关影像"的玩家都对演示者"PC菜鸟"的鬼神技巧惊叹不已，而本辑的洛克人专题，就由《掌机王SP》的特约记者SK邀请到这位国内动作游戏达人来和大家一起谈谈他的各种挑战经验，下面，让我们一起看看达人背后的艰辛吧。

文 骚扰天皇·SK&PC菜鸟

"《洛克人ZERO3》极速通关影像"演示者访谈



网名：PC菜鸟

昵称：菜鸟

年龄：19

游龄：15年

擅长游戏类型：ACT，SLG，RTS

最喜欢游戏：《魔兽III》、《星际争霸》、《暗黑破坏神2》、《洛克人》ACT作品全系列、"《超级大战争》系列"和"《恶魔城》系列"。

爱好：旅游，睡觉

其它：其实我玩PC比玩掌机时间多，不过掌机也是很有意思的，希望大家能来和我切磋交流。

LU出没版块：洛克人专区、PC综合讨论区、猪笼城寨

平白的开场

SK：你好，PC菜鸟（下称"PC"）同学。

PC：你好。

SK：在节目开始前，你有什么要和各位读者说的吗？

PC：嗯，大家好，我是PC菜鸟，是一个普通的游戏玩家，目前正在制作GBA洛克人"《ZERO》系列"的极限最速通关影像。

SK：好普通的登场方式，据说你在LU论坛上是以猥琐出名呢（笑）。

PC：那是据说，我不猥琐的。总觉得做人还是低调点好。

SK：太猥琐了！竟然不承认，那八卦就到此为止吧……



目标的确定

SK：现在"《ZERO》系列"的影像网络上非常多，但不外乎是无伤100P过关这类，菜鸟同学这次的影像有没有什么特别的地方呢？

PC：嗯，其实要说特别之处也没有什么，仅仅是尝试在游戏一周目以最快的速度通关，无伤100P的影像我曾经也在LU论坛发过不少，目前打法已经没有什么特别，而国内研究单纯的最速通关的人似乎不多。

SK：从这辑光盘里的《ZERO3》影像来看，你已经把研究重点从100P通关转移到最速等其他条件，这和国内研究100P通关的玩家过多导致打法比较单一、纯属拼全程无失误这点有关系吗？

PC：我觉得这个完全是"《ZERO》系列"的评价系统导致的，我想通关时一个很糟糕的评价不是大多数人愿意见到的。其实我开始研究最速是因为看了国外一个叫Xaphan的玩家的影像，他给了我很多启发，虽然这些影像已经很极限，但是我认为我可以超越他，于是乎我就开始了"《ZERO》系列"的最速通关研究，目前《ZERO3》已经完成(羽纹注：就是上辑和本辑为大家收录的那段)，并且超越他的记录大约2分30秒，应该是不小的改进，而之前他的记录应该是世界上数一数二的了。

SK：这算是菜鸟同学在借《掌机王SP》向全国动作达人发出的挑战宣言吗？(笑)

战术思想的改进

SK："《ZERO》系列"的上一关影响下一关评价的设定真的很讨厌，经过一番努力却换来个差评，想必任谁都会有摔机器的冲动吧。一般的极限挑战能提高几秒都很不容易。你以前也录过《ZERO3》的100P极限影像，能稍微说说这次《ZERO3》的挑战之所以能有这样的好成绩，战术和以前有什么区别吗？

PC：在回答这个问题之前先说明一点，刚才所提到的记录超越并不是挑战宣言，国内应该早有玩家可以超越那个记录，我只是第一个吃柿子的人。我想民间的高手很多，而我自己也认为我的影像仍然有不小的改进空间。关于如此之大的改进，这个要感谢网友forteexe给我的一些建议，以及达人玩家呆呆以前的影像，给了我很多帮助，我几乎改进了全部传统的打法。具体的改进我相信看影像更加直观。

SK：菜鸟同学谦虚了，高手果然都不轻易透露自己的武功秘学呢。那请问你在本次《ZERO3》的挑战中，有没有遇到什么困难，你又是如何克服呢？

PC：最大的困难应该是游戏后期手动蓄力盾牌并且不降低移动速度的操作了吧，为了这个操作苦练了很久呢。

SK：重大爆料啊！这是你后期攻关的主要手段吗？能给大家详细讲讲这个技巧吗？(话中话：你不讲就别想活着出去。)

PC：(踢飞)，既然你诚心诚意地发问了，那我就回答你吧。这个操作难点主要是在手动操作盾牌蓄力的时候，ZERO不能进行冲刺动作，但是可以进行冲刺跳，冲刺跳在横向移动方面和冲刺的速度是一样的，但冲刺跳的时机有些难掌握，所以只有多练习了，至于盾牌的使用方法，我想和用自动蓄力头盔的方法没有什么太本质的区别。

SK：相信一些新手读者不太明白"自动蓄力头盔"的相关技巧，菜鸟同学你能再次说明下吗？

PC：没问题，在《洛克人ZERO3》中，如果装备自动蓄力的头部芯片，ZERO就会在玩家不使用武器时自动蓄力，代替了一直按着B或者R来蓄力的效果，并且在使用自动蓄力头盔时，ZERO并不会把盾牌举起来，可以随意地做任何动作。但手动蓄力时，ZERO会把盾牌举起，这时ZERO就不能冲刺了。由于自动蓄力的头盔不在攻关的路线上，为了节省时间，我并没有去取得它。至于盾牌的用法，主要是冰上霸王的EX技——转盾，配合一些刀技，能在瞬间给BOSS以极大的伤害，从而提高杀BOSS的速度，进而提高攻关速度。

SK：果然台上一分钟，台下十年功啊！这又牵扯到速杀BOSS等技巧方面。在一周目EX技和几乎没有精灵这类能力提升道具的条件下，速杀BOSS有一定难度吧？

PC：对，因为一周目游戏，ZERO一开始并没有任何EX技，装备以及精灵，而速杀BOSS、是需要一些装备和EX技的。随着游戏的进行，会取得一些道具，为了不浪费时间，我并没有选择一些过于强大的道具，而是在路上能取得的道具中筛选出需要的。因此攻关顺序也就变得很重要了。

SK：从影像来看，你已经把各关卡能取得什么提高能力的道具，并且对以后攻关的进行都研究透彻了吧？

PC：透彻不敢说，只是在挑战开始前做了一个比较详细的规划而已。

爱是一切动力

SK：一部短短十几分钟的挑战影像，挑战者做的准备工作远远比想象中辛苦得多呢，又是什么原因使你产生不断挑战的动力呢？

PC：这个嘛，我想是因为"爱"吧，"《洛克人ZERO》系列"应该是我玩的时间最长的GBA游戏了，我想不仅玩游戏，做其他任何事情，只要有"爱"，就一定能做到最好的。

SK：看来世界上又多了一个为"爱"而生的男人，(＝ ＝)看来兴趣和毅力是最重要的。

PC：呵呵，没错。

SK：感谢菜鸟同学今次的解说，在节目的最后，请问你有什么要说的吗？

PC：希望大家喜欢我的影像，并且能认可这种挑战方式，谢谢大家。

SK：太让人失望了，又是如此普通的结束语！真是对不住你的猥琐PC称号啊。

PC：普通也是一种美，不是么？(笑)

SK：看来菜鸟同学在追女孩子方面很有研究(大笑)，这回本辑的节目真正要结束了，期待你的下一部影像作品！

PC：呵呵，SK你真会开玩笑，追女生那不是适合我的。谢谢各位读者的捧场，基本在各大论坛的洛克人讨论区都能见到我的身影，欢迎各位来找我交流经验！

轻松日语教室

文 胧月

今天的主题是，吃。说到这个话题各位作为中的国人自豪感估计瞬间就膨胀起来了，国土辽阔、历史悠久、地理条件和民族组成都极为复杂的中国无疑是世界上最长于食文化的国家，想用一句话概括中国的饮食特点很难。很多日本人会认为中国菜很油腻，大致是因为川菜在日本名气很大的缘故，真正吃到广东一带的菜肴，又发现完全不是那么。



和食（日本本土食物）给我们的第一感觉是清淡。以大部分中国人的视角来看，这么说的确是没错。不管是调味方法还是原料选择，和食给人的感觉都“很没劲”。传说中可怕的纳豆是大豆发酵后能产生粘稠丝状物的食品，外表吓人，吃起来依然没什么味道。

吃

表示“吃”的动词常见的有两个，“食べる”(ta be ru)和“食う”(ku u)。后者包含了很多“吃”以外的意思，而前者在语气上更为礼貌，因此初学日语时先学到的都是“食べる”。“食べる”是及物动词，就是说该动词能和名词类词语（体言）连用表示更具体的意思，下面让我们来看看具体的使用范例吧。

词语	读音	含义
ご饭を食べる	go han wo ta be ru	吃饭

只要在“食べる”前加“吃的对象+を”，就可以表示在吃什么了。但日语中的“吃”规范较严，享用液体类的食物时要用专门表示喝的“饮む”(no mu)，像中文里“吃酒”、“吃茶”在日语中就不能对应“食べる”了。好，接下来请这位同学用“饮む”来造句。

“昨日彼女がほかの男性と一绪に步く姿を见たら、醋を饮んでた。”

停！

想表达的意思估计大家都看懂了，“昨天看到女朋友和别的男性走在一起，吃醋了”。然而文化差异导致“醋を饮む”一词在日语中完全没有引申义，正确表达“吃醋”的词一般是“嫉妒する”(しっとする，shi tto su ru)或者“烧く”(やく，ya ku)。

吃饭必须会的两句话

抛开宴席间的繁文缛节，中国人日常吃饭基本是端起饭碗就吃，吃完后放下晚饭说一句“吃好了”完事。（当然你能帮老妈洗碗最好。）日本的情况就有所不同了，即便是一家三口吃饭，饭前“いただきます”(i ta da ki ma su)、饭后“ごちそうさまでした”(go chi so- sa ma de shi ta)这两句是必不可少的，前一句表示“我要开吃了”，后一句则同时表示自己吃饱和对做饭者的感谢之情。

吃和食的三要素

近来一些日本女性呈现出两种"萌"倾向：其一、不认识汉字；其二、料理做得非常不错，但却不太会吃，具体体现在筷子用不好、不太会吃鱼。和食的吃法可浓缩为3个要素，能掌握好这些基本不会失态了。



要素一、使用筷子的禁忌

日本人是世界上使用筷子最纯熟的国家之一，讲究也是非常多。在查找相关资料后，笔者惭愧地发现自己原来还有些习惯是触犯禁忌的。当然了，我们没必要非把日本人的价值观套在自己身上，可光盯着自己喜欢的一样菜夹似乎确实不太好。(汗)

不能这么拿筷子！

筷子在拿法上必须要注意：一、不能握拳状；二、不能双手夹着筷子做作揖状；三、不能把两根筷子并在一起当汤勺使；四、不要使用两根不一样的筷子。

不能这么用筷子！

在席间咬筷子、把筷子插在饭上、筷子和筷子之间传递食物、用筷子去戳食物、用筷子把离自己远的菜往面前拨、专挑自己喜欢的菜吃、在汤里洗筷子、用滴着菜汁的筷子去夹菜等行为都是不可取的。

要素二、吃鱼的顺序

和中国人不同，日本人吃鱼从鱼背吃到鱼腹，鱼头是不属于可食部分的，注意千万不要把鱼翻来覆去地翻面。

要素三、食物的摆放

在给家人或者客人端菜时，注意一个菜盘上各种食物的摆放方法，根据菜肴的丰盛程度，摆放方式大致有以下两种。

1. 基本配膳



◎饭在左手前侧，汤类在右手前侧

◎正中间放调味品

◎左手后侧放煮品，右手后侧放刺身

2. 酒席配膳

酒席配膳相对丰富，呈"品"字结构，从最靠近面前的一排看上去分别是：



◎杯子、前菜、汤类

◎煮品、刺身、烧味

◎醋类食物、油炸食品、蒸品

至于其他的一些注意点，比如酒席间女性喝酒时要双手捧住杯子，那是成人话题(别看到"成人"两个字就瞎想)，就不多谈了。



上面说的3点可能会有人觉得派不上实际用场，那让我们调转一下视角，假如跟一个来到中国的日本人进餐，要注意哪些问题呢？

首先，我们要求该日本人能尽量入乡随俗(笑)，尽量按照中国的习惯来。不过出于对来客的尊重，有些事情还是最好不要做，热情过度就是其中一种。

按中国人的习惯，为客人夹菜、菜多点、不断添茶水是非常不错的礼仪。但对于节俭成性的日本人来说，点上来的菜必定要打扫干净才算对主人的尊重(包括青椒之类的调味菜)，加的茶水自然也是喝完最好——因此，别撑坏或憋坏了对方，你知道我的意思吧？



作为一部青春热血的长篇动漫作品，《BLEACH》近年来积攒了不少人气，借助PSP这样一个平台，其改编格斗游戏“《灵魂升温》系列”也已经成功推出了5部作品，在FANS中深受欢迎。本次的全人物评价试着从一个专业FTG的角度来深度剖析这样一个FANS向的游戏，虽然游戏的平衡性以及很多设定并不能与传统FTG相提并论，但希望本次的评析可以带你走入《BLEACH》的世界，体会不一样的战斗！

研究中心 CENTER RESEARCH

BLEACH ブリーチ ヒート・ザ・ソウル5

文 爱雪★ずっと
编 乌冬
美编 Yangyu

BLEACH 灵魂升温5			
BLEACH ヒート・ザ・ソウル5			
PSP	SCEJ	FTG	2008年5月15日	日版
	1～2人	4980日元	无对应周边	

全人物分析

每个人物分析的构成

①综合评价：参考人物的压制力、牵制力、攻击输出来给的一个综合评价。如果有变身能力，那么会权衡两个形态后再评价。评价的指标从低到高分为D、C、B、A、S五个标准，每一个标准再用“+”和“-”号来进一步细分。

②战术讲解：主要从牵制和压制以及连携等几个角度来介绍人物的主要对战思路和实用技能。建议玩家先对人物的使用有一定了解后再看相应的讲解，这样会便于理解。

③推荐Combo：精选了每位角色的实用Combo推荐给大家练习，推荐的标准基本是从伤害度、实用度、华丽度三个角度来考虑。注意某些Combo并不是一口气按完就能连上的，需要结合延迟或倒地等情况。

初级上手向

这一级别的角色一般上手难度不大，且具备了招式使用简单、战术思想易懂、操控容易和并无太多择和构等特点。



战术讲解

小强般的主角，上可入静灵廷，下可入虚圈！游戏中用月牙配合瞬步可以做到强力的压制和牵制。就算在正常状态下，优秀的连携能力也可以让他发挥出强大的实力哦！

活用好“→+○>○>□”和“↓+○>○>□”这两个基本Combo与其衍变Combo才能在正常状态下发挥出一护的恐怖压制力。灵压释放的破防为这两套Combo提供了择的条件。破防后更是可以用“↑+○”直接Down夺（注1）来为后面的起攻做准备或直接跟上必杀。一旦万解，就要合理地利用月牙和瞬步的变化来立回（注2）。这个形态下一护的瞬步的各种变化已经不能用恐怖来形容了，应用得好真的可谓是逆天。“↑+×>○>○>→+○”很完美，更可以后续投技来打投2择。若还有机会虚化，那就华丽地月牙乱舞吧！一般来说主角上手都很容易且实力强大，是新手的不二人选！

推荐Combo
(UD)×>×>×>↓+○>○>□(BD)>DASH>×>↑+○>○>奥义(注3)
↓+○>○>↑+×>○>○>→+○>←+○(万解状态)



战术讲解

一护内心中的男人，虽然用法上的变化丰富程度不及一护，但万解后就直接相当于虚化一护了，这完全可以弥补之前提到的不足，毕竟月牙乱舞是很强势的。惟一的遗憾就是他的防御力过低，使得在实战中占不了多大的便宜。

战术方面大家参考一护的部分就好了。尽早进入万解是前期战斗的核心内容，并且最好速战速决，因为一旦拖下去，防御力低的弱点就会显现出来。提醒一下，万解后白一护的投技是全角色中惟一的“移动投”，也许一场艰苦的战斗的成败就要看这投技的运用了。

推荐Combo
(UD)×>×>×>○>○>↓+○>○>□(BD)>DASH>×>↑+○>○>↓+○>○
×>×>↑+×>○>←+○



战术讲解

在动画里就极具人气的大白来到了游戏依然当仁不让，招式上的连接与变化虽然不多但非常好用，万解后那华丽无比的樱花相随相信更是迷倒了不少FANS吧？再加上上手简单且实力强劲，强大程度可以说与原作吻合。

正常状态下的白哉就很容易让对手崩溃，苍火坠单发出去可以应付大多数情况，拿来牵制和压制都不错。利用全角色中最实用的一键瞬步，我们可以出现在任何我们想出现的位置。瞬步后的剑苍火经常会打乱对手进攻，因为瞬步后的剑攻击速度快、判定强，很容易打出COUNTER HIT（后面简称CH）。万解后由于瞬步的连携性增大以及樱花的护体，使得白哉的攻击具有很强的隐蔽性和突击性。用“○>○>……”发起攻击，可以瞬间出现在对手跟前或身后，之后接投技或轻攻击都可以，瞬步后的投技方向判定很大，而轻攻击命中的话再接个↑+○可造成相当可观的伤害！而且万解状态下进入必杀“终景”后，攻击力得到进一步提升，简单的×攻击就可以打掉将近一条血槽。两种状态的白哉都有各自的长处：正常的白哉简单实用；万解下虽然操作难度有所提升，但大量的实用技巧和华丽招式也随之出现。所以要不要万解就看个人喜好了。

推荐Combo
(UD)×>○>□(BD)>×>×>×>×>×>↓+○>←+○
←+×>○>○>○>→+○>←+○(万解状态)

日番谷冬狮郎

综合评价：A

战术讲解

冰系最强斩魄刀搭配朴路美那具有磁性的声线，这位尸魂界有始以来最年轻的队长毫无疑问得到了众多FANS的拥护。游戏中的小白无论在帅气度上还是实用度上依然不俗。

万解后的小白攻击输出虽然强得可怕，但其实漏洞很大。而正常形态下看似伤害输出不大，但招式本身相当霸道，配合上丰富的Combo变化组合，相对来说比较稳定，所以建议以正常形态为主！小白不需要远程的飞行道具类攻击来作牵制，他的重攻击本身的攻击范围就很大了。但是切忌连打3次○，因为这招漏洞很大。推荐压制Combo为“×>×>○>○>→+○>○>□”。就算对手一直防住，那最后的灵压释放也多半会直接破防，是相当实用的近身压制套路。另外小白的必杀异常华丽且接续简单，只要在“×>×>×”Down夺对手后迅速输入就可接上。攒必杀槽建议使用“×>×>○>○>→+○>○>↓+○”，很快就可以攒到9个！至于万解后嘛，虽然攻击力很高，但基本都是摸奖（注4），对方体力不多时可以考虑进入万解来迅速结束战斗。



▲小白的重攻击控制范围可是很优秀的！

推荐Combo

(UD)×>×>○>○>→+○>○>□(UB)>×>×>×>奥义

→+○>奥义(万解状态)



更木剑八

综合评价：A

战术讲解

这个家伙在原作中就没什么弱点，想不到在游戏中依然很“变态”。强大的攻击输出与压制能力弥补了他极弱的牵制力，相当强横！

重攻击几下就可以打掉对手1/4的血槽，两个来回后等必杀槽满了就放放必杀，战斗基本就结束了。利用“←+×>○”的瞬步效果我们可以实现华丽的压制。中远距离下，直接“←+×>○”瞬步到对手面前，然后出3个○，被防就立刻灵压释放破防，没防住就打完一套Combo。“×>×>×>←+×”作为近身战的起始攻击，后面套路是基本一样的。剑八的必杀费血多且连携容易，平时可以利用“↓+×”来骚扰对手，被防后破绽很小，一旦命中的话就必杀伺候。同样，他的重攻击4HIT打完后也可以接必杀，这是最简单且威力最大的一种连接，只要实战中对手一出现破绽，我们就可以抓住机用这招给予他重创！

推荐Combo

(UD)←+×>○>○>○>○>□(UB)>×>×>×>○>○>○>○>奥义



斑目一角

综合评价：B+

战术讲解

身为区区第三席，却辅导恋次学会万解的他，其实早已是队长级的实力！游戏中，一角万解后一些实用的Combo弥补了他招式上的漏洞。

正常状态下可以用“○>○>○”去压制，因为如果被防还可以用灵压释放取消硬直，性能还不错。中距离我们可以用转棍（↓+○）或“→+○”来打对手的突进或作为Down夺后的追击。一角万解后的攻击输出和范围都很可怕，所以尽早进入万解是正确的选择。虽然过多伪连的存在限制了他万解下的打法，但由于主力技↑+○击中对手后会使其进入长时间不能受身的强浮空状态，这使得后续连接变得多样且容易，这从一定程度上提高了他的实用性。建议后续使用↓+○的转斧来连接，但要注意必须要等对手落地了再出，这样才能使伤害输出最大化。其他时候可以多用×的各种组合变化来打，伤害也不小，特别要学会活用以“↑+○”作为结束动作的轻攻击起始Combo！

推荐Combo

↑+○>×>×>×>×>×

↑+○>奥义(万解状态)



战术讲解

惟一一个“基力安”级别的十刃！这就决定了他是最“菜”的一个。这一点在游戏中依旧被继承了下来：实用技能没有几个，伪连却一点也不少。

幸亏他的必杀性能不错，威力大且连携简单。所以建议多用“△>○”的空斩来控制中近距离，被防住的话也没有破绽，而一旦命中后对手就会被浮空，这时迅速DASH然后连必杀，可以轻松打掉1/4血，这对于他来说应该算是最稳定的套路了。平时也可选择在距离适当时用“乱舞”，压制效果也不错，说不定会带来意外的惊喜哦！虽然出这招会暴露破绽，但好在对方受身后因为距离而不能反击。此外，他有很多可以Down夺对手的技巧，一旦命中，可以选择DASH过去用↓＋○压制起身，或用必杀技来连接。



▲空中跳斩被防后距离拉远，一般不会有破绽。

推荐Combo ←+×>○>DASH>奥义



战术讲解

原作中就是一个大粗，用四肢发达来形容他十分贴切，但是这里要提醒你一下，在游戏中他的实力可是和形象成反比的哦。

作为他的绝对主力技能，空中五连弹的华丽度与实用度均为满点。此技能无论是在远程还是近程都有其妙用，远可控制对手突进；近可压制，附带自动追踪的效果使得任何人都别想通过横移躲开。我们大可以用此招Down夺后再起身压制，效果可以说是全角色里数一数二的！“→＋○”看上去是个充满漏洞的招式，其实用过之后就会知道这招的恶心。这招其实是一个无敌技，一旦判定出现，对手基本就没辙了，全身的无敌效果可以抵消掉多段攻击，控制好距离的情况下起身压制非常霸道。ヤミー的Down夺技很多，后续的五连弹、五连捶（↓＋○连点）、必杀这三种接续都不难且回报巨大！一旦在实战中领悟了“五连弹”和“→＋○”的真谛，那他的实力将可以得到真正发挥。

推荐Combo ←+×>○>奥义



战术讲解

可能你会对这个操着一口关西腔、一脸的小麻子的丫头没爱。但是她在游戏中可是很强的，足以让你对她改观。

“○>○>○>→＋○>→＋○>←＋○”在全人物实用Combo排名上可以名列TOP3。整个一套命中可以打掉对手很多体力，就算被对手防住，最后的投技也会命中，堪称完美！也可以将最后的“←＋○”换成“→＋○”来择对手的乱动，对手很难找到好的对策。此外，她的×攻击可以形成10连击的高攻击输出Combo，很是可怕。“↑＋×”的飞踢在中远距离偷袭对手有不错的效果，并且后续的×被防后会弹开很远，没有太大危险。在第一下×命中的情况下，我们可以选择用“↑＋○”跟上，来令对手浮空Down夺，然后迅速连必杀。有机会虚化那就利用短暂的时间迅速结束战斗吧！虚化后“→＋○>→＋○>←＋○”的3连击也可以做到破防，而×攻击的Combo也会变得更加实用，伤害成倍增长。总之，她的打法简单实用，如何近身是取胜的关键，惟一缺点也许是怕遇到瞬步型的角色吧。

推荐Combo ○>○>○>→+○>→+○>←+○
×>×>×>×>×>↓+×>×>×>×>×>×(虚化)



山本元柳斋重国

综合评价：A

战术讲解

人老身未衰，总队长可不是叫着玩的，动画里他的强大我们只能通过想象去估计。游戏中，老爷子用那把最强的火系斩魄刀将强力压制体现得淋漓尽致，但总体实用性上还是逊色了一点。

不要看○键的5连击全中后伤害输出也不大，但压制时形成的威慑力却很可怕，更关键的是可以迅速积攒必杀槽。配合方向键的三种重攻击单发都可以令对手浮空。因为“→+○”和“↑+○”如果被防后破绽还是很大的，所以推荐尽量以“↓+○”发起攻击，这招攻击判定范围很大，命中后必杀伺候！老头子有个很实用的小连技“↑+×>○”，我们主要是看中了第2下“○”附带的瞬步攻击。这招发生很快，插动（注5）效果优秀且可接续必杀，作为他众多必杀接续中最实用的一个，需要熟练掌握并在实战中大量应用。对战中应多用近身的重攻击Combo压制并迅速积攒必杀，之后有机会就利用丰富的浮空技连必杀给对手重创。

推荐Combo　↑+×>○>奥义

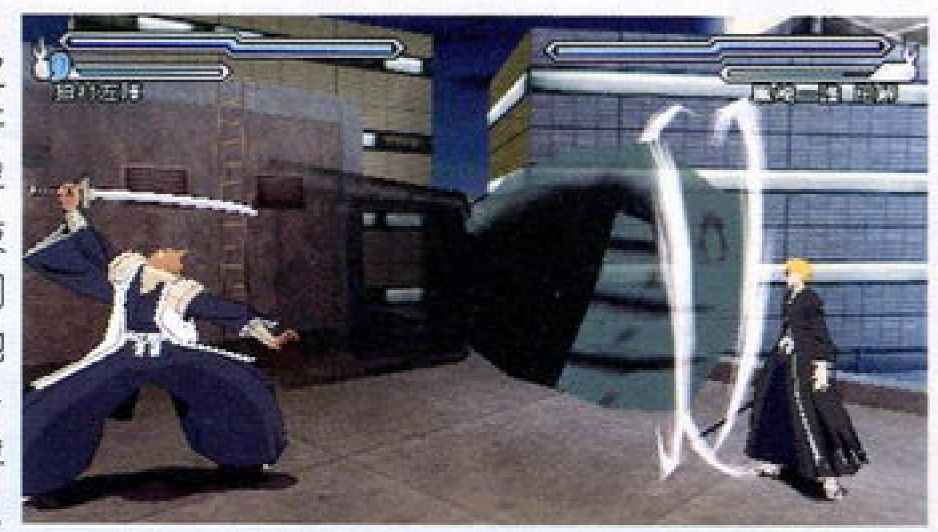
狛村左阵

综合评价：S

战术讲解

这个大狗在原作中一直表现平平，这次在游戏中他终于可以傲视群雄一次了！角色实用度排行绝对可以挤身TOP3。

他的投技在全人物中属于最强（没有之一）！借助他的投，可以让他在近身战中近乎于无敌。这个投单发距离远、命中后可使对手浮空，并且还是个“无敌投”（利用普通技与投技相连接，使对手在防御普通技后硬直与反应时间过长而无法躲避的投技）。这使得我们可以将他的近身战能力发挥至极致！“○>○>→+○>←+○”只要距离不是太远几乎都可以破防，浮空后可以再打“○>○>→+○”（需要落地后），而中远距离可以用“→+○”和“↑+○”来达到牵压的目的。此外还可以用“→+×>↓+○”来打喜欢乱动的对手，对手很容易被“→+×”所迷惑而中了后面的“↓+○”。必杀状态下大狗的攻击力就更无耻了，单发的×和○性能都不错，并且在万解下有很强的威慑力。但由于速度上的劣势，一旦遇见瞬步型角色，大狗往往也会陷入苦战哦。



▲这是→+○所能控制的位置，一定要做到“心中有数”！

推荐Combo　(UD)○>○>→+○>←+○(BD)>○>○>→+○



桧佐木修兵

综合评价：B-

战术讲解

虽然一直不太抢风头，但这个帅哥也拥有不少的FANS哦。游戏中虽然伪连和实用技能的匮乏使得他不占优势，但也并不是毫无作为！

依旧是因为大量伪连的存在使得他控制战局的机会很少：近身压制有破绽，远程牵制不存在。可比较奇怪的是，可能由于Combo衔接都大开大合、攻击频率不稳定、节奏多变、距离时远时近，所以实战中并不是很吃亏，对手想插动却被反插动造成CH的几率很高。此外应用“↑+○”和“△>○”这两种跳斩来创造机会是主要的攻击手段。其中“↑+○”附加的小幅度瞬步属性在与“→+×”连接后可以发挥出不错的效果。而他的跳斩打中后对对手造成的硬直可以使得后续×来连接的“×>×>○>○>○”Combo成为可能，当然接必杀也是可以的！

推荐Combo　↑+○>×>×>○>○>奥义

中级上手向

把角色归纳为中级的依据有两个，一是因为角色能力有所缺陷而要求玩家提高战术素养；二是因为连携等操作有一定难度需要玩家具备过硬的技术。



石田雨龙

综合评价：A

战术讲解

弓箭搭配瞬步，可进可退；灵剑状态下大副强化的连携能力与攻击输出。所以千万不可小瞧灭却师哦。



▲这就是全角色最远的投技可以命中的距离，需要利用"无敌投"Combo。

拿着弓牵制力非常强，想怎么射就怎么射。但中远距离的运动战中除了用射箭外还要活用瞬步后的变化来立回。一旦被迫进入近身战也别怕，此状态下雨龙拥有也一个性能优秀的"无敌投"Combo——"←+×>↑+○>←+○"。利用这个Combo可以实现全角色中最远的投技（刨除白一护的移动投）。熟练后可以选择不出投改为引爆雷管来形成2择。变身进入灵剑状态后，攻击输出大副提升。一套标准民工连"×>×>○>↓+○"Combo不仅可以Down夺对手还可以接必杀，全中后对手的一条血槽就没了。此外，"↑+○"是个很有意思的招式，"大钟"罩住对手可以使其近2秒无法行动，而且这可以通过瞬步来取消出招后的硬直，应用好了会对牵制和发起进攻都有不错的效果。

推荐Combo
↑+○>○>奥义
×>×>○>↓+○>奥义（灵剑状态）

四枫院夜一

综合评价：S

战术讲解

白哉的瞬步傲视尸魂界，就是小时候被夜一耍着玩的时候练出来的。相信大家对原作静灵廷中夜一与白哉的瞬步对抗还记忆犹新吧。游戏中的夜一利用瞬步的连续移动可以打得对手防不胜防。

夜一的战术丰富、灵活多变！中远距离3种方向的脚刀可以很有力地进行牵制，并且还可以以瞬步为主来进行立回和插动。她的瞬步极为强悍，不仅体现在全角色中机动性最高，还有一个很逆天的地方，即她的某些瞬步是不需要利用操作来控制距离的，瞬步在一套Combo的最后自动发生，而判定出现在对手身后。最有代表性的就是"×>×>×>○"，单这一招用好就可以压得对手很恼火，更别说将她的所有瞬步变化整合在一起使用了。夜一的独有技——近身挑逗当身技（↓+○）很变态，可以后接投技来择对手。此外她的轻攻击连携较多，可以实现较大的攻击输出。不过别忘记一点，想控制得好"瞬神"，就必须得把Combo表背得滚瓜烂熟。

推荐Combo
×>×>×>○>□>×>×>○>○>○





碎蜂



综合评价：B+

战术讲解

追随夜一那么多年，所以瞬步也得到了夜一的真传！虽然等级不在一个层次，但这并不影响她强力的"骚扰"能力！她的战斗存在很大变数。

轻攻击的连携还是主要的伤害输出手段，中远距离的牵制技匮乏、瞬步的变化使得实用性打折，想让她发挥出夜一一般的实力还是有点不现实。"×>×>←+×"的起始攻击之后可以选择继续连携，或转为瞬步甚至2次瞬步来2择对手，但瞬步后与对方的相对位置与夜一实在没法比。熟练运用"×>×>×>□"来进行压制是必须要掌握的。虽然碎蜂立回不强，但与她作战的对手必须绷紧神经，因为她拥有全角色中惟一一个"一击必杀"，对战时可以先使用一次必杀令对手破防，之后只要单发重攻击命中就可以连接第2次必杀秒掉对手，这使得她可以在处于劣势时一发逆转。

推荐Combo
奥义（无法防御）>DASH>（UD）×>×>×>□（BD）>○>奥义



战术讲解

作为原作中登场较早的角色，恋次的人气也不低。但游戏中的他很考验玩家对两种形态作战风格的掌握，所以想用好他并不那么容易。

正常状态下，由于Combo多为伪连，所以关键是如何把握时机，控制局面，中远距离可以用"↓+○>○"的第2下来适当牵制。近战时则需要很好地把握时机才不会出现漏洞，多用"×>×>←+×>□"来实现压制与起攻吧。打得不顺的话就选择进入万解吧，此状态下虽然也有较大的漏洞，但攻击输出已经提升到了另一个层次。熟练运用"↓+○"后的各种变化可以提升恋次的牵制能力，但这并不好掌握，需要一定的战术素养。这里要注意的是万解后的"↓+○"可以接的3种攻击方式都是通过再次提前输入"↓+○"来继续压制的。另外在万解近战中，推荐使用"×>×>↓+×"Down夺对手然后发起攻击，或用"×>×>×>○"来进行"打压牵"的结合，相当实用。

推荐 Combo
(UD)>×>×>←+×>□(UB)>○>○>○
×>×>↓+×>○>○(万解状态)

蓝染惣右介

综合评价：A

战术讲解

有点像ACT或RPG中的最终BOSS！单是灵压释放就可以震住众十刃，这可不是闹着玩的。游戏中的他，即便远程牵制薄弱了点，但众多的单发强力技配合Combo可以使他发挥出超群的实力。

单发"→+○"是附带瞬步效果的剑击，其出众的地方在于：伴随着斩击结束，蓝染会瞬移至对手身后展开后续连击。"×>×>←+×>○"这个强力的压制Combo，一旦命中就可轻松扣掉1/4的体力。近身战有很多时候需要以"×>×>←+×"这个优秀的Combo来发起攻击，这之后的2择很可怕。我们知道"↓+○"作为当身技后面可以接的后续攻击有三种：剑、灵压、投技。而其中就数投技的连接最实用，只要对手看到当身后出现停顿基本就会中。同时我们可以利用这样的思路将"×>×>←+×"与"↓+○>←+○"结合起来破防，若一开始"×>×>←+×"就打中，那就直接接必杀来重创对手。蓝染的必杀单放不易命中，这里给大家介绍个很有创意的版边限定Combo：位于版边时蓝染使用投技，由于投出后对手被版所限，必杀是可以命中的。这听起来很不可思议，但确实被蓝染实现了。

推荐 Combo
×>×>←+×>○

グリムジョー

综合评价：S

战术讲解

原作中很着重去刻画的一个人气角色，就仿佛和十刃中的剑八一样。游戏中一旦掌握了一些小技巧可以使他不用惧怕任何人，加入的归刃形态更为他增添了一个胜利的砝码！

我只想用下面的篇幅讲一个技巧："↑+○"后连接必杀。有人或许会认为这是无法成立的，因这个形态下的必杀并不具备Down夺连接的属性，发生时间也不短且和对手几乎是同时落地。其实这里需要一个小技巧，仔细观察的话会发现落地后对手会弹起且腿部要高于他身体，我们所要做的就是使必杀打中对手的脚。如图所示，只要掌握了谁都可以做到80%的连接成功（"○>○>○"Down夺对手后接必杀也是此原理）。因为王虚的闪光威力恐怖，所以即使什么都不会，只要有这招你就可以打败大部分对手。（PS：个别人由于身材太小无法连必杀。）





▶要连接成功就必须在这两幅图所示的瞬间之内完成必杀的输入。

推荐 Combo
△>○>○>○>○>奥义（奥义接法请参考上文）
×>×>○>○>○>奥义

矢胴丸リサ

综合评价：C+

战术讲解

百年前春水的部下，很受春水的照顾。但游戏中的她很难打出太有效的套路，有点可惜。

要找她的实用套路确实不是一件容易的事，在中远距离时可以多用“→＋○”的突刺来牵制对手，作为插动技还是不错的。近身后，并没有很保险的打法，所以大家只能乱舞了，但危险系数比较大就是了。Combo里“○>○>○”、“×>×>↓＋×”、“×>×>←＋×”这3个都是可以在命中后接必杀的，如果有这样的机会，千万要把握住。此外“↑＋○”在特定的时机出也会有不错的效果，当然，最好还是选择有必杀槽的时候出。对于她来说想要获胜运气成分是很重要的。

推荐Combo　○>○>○>奥义



ノイトラ

综合评价：B+

战术讲解

原作中的大恶人，加上一副欠扁的样子，相信很多人都对他不爽。游戏中他的连技以伪连居多，这也一定程度制约了他，但细用的话还是可以看见闪光点的。

用他在近身战中纠缠经常会露出破绽而被对手反攻，而在中远程，仗着那武器超长的攻击距离，反而有一定的优势。中距离作战是他的理想位置，用○或“↓＋○”来牵制对手，压制则用“→＋○>○>○”。后者如果命中的话那就只打2HIT，然后直接接必杀。其实最好的打法还是应用“△>○”这招空劈来寻觅并制造机会，如果距离掌握得当，被防住也不会出现破绽的。细心的读者也许在看到后文后会发现，他的打法从某种程度上来说与井上的三角板战术很相似，但事实上ノイトラ的要简单很多。

推荐Combo　→+○>○>奥义



ザエルポロ

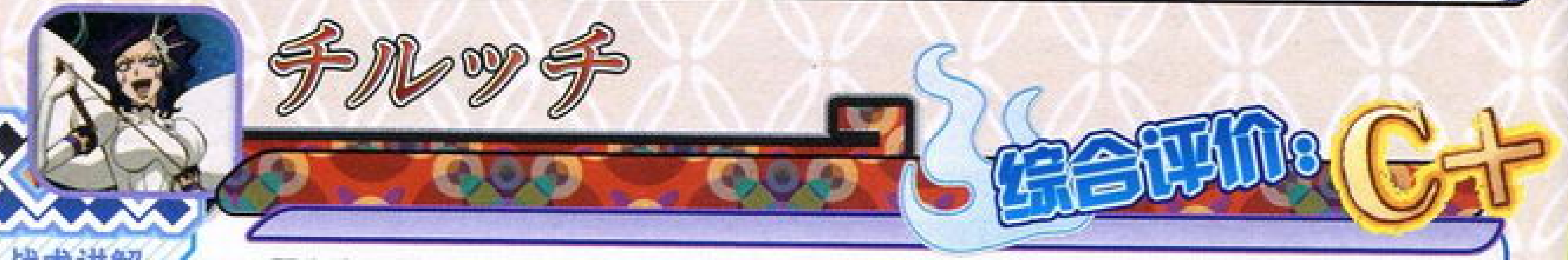
综合评价：S－

战术讲解

这人俨然就是虚圈的涅茧利，难怪要安排他俩进行决战了。游戏中的他比原作更加强大，牵制与压制的一体化使得他在面对任何对手都游刃有余。

他可以分别用“↑＋○”、“→＋○”、“↓＋○”来控制近、中、远3种距离来进行全范围的牵制。近身作战时可以通过“↑＋○”来打消对手反攻的念头，“↑＋○”和“↓＋○”一旦命中就可以接DASH和灵压必杀，既实用又简单。“↑＋×”作为一个很特别的当身技可用于抵消对手的远程飞行道具攻击。还有“←＋×>↑＋×”这个Combo，可以瞬步后迅速进入“↑＋×”状态，这样就能减少单发使用“↑＋×”时的启动时间，并实现2次躲避。其实阿波罗这个角色，难点在于实战中的应变，而不在于打法。只有多在实战中应用才会更加顺手。

推荐Combo　DASH>←×>↓+○(C)>DASH>奥义>↓+×>×>←+×>↓+○



チルッチ

综合评价：C+

战术讲解

原作中就不怎么出彩，想不到现在到了游戏中厂商依然没有给她什么机会。依旧是受伪连所限，使得她即便手握利器，却没有什么优势可言。

中远程牵制可以用○，但仅限于单发，多了就会有破绽。“↓＋×>×>×>→＋○>↑＋○”和“×>×>×>↓＋×>→＋○>↑＋○”算是她压制时比较好的Combo了，就算被防也基本无漏洞。使用“×>×>×→＋×>←＋○”的话伤害虽小，但不会因为被防而遭反攻，算是比较保险的套路。“←＋×>×”一旦击中是可以连上必杀的，但是属于摸奖性质。总的来说招式实用性不强及伤害太不理想是制约她的地方。

推荐Combo　←+×>×>奥义

□○△×



战术讲解

厂商似乎不太看好这些被剥夺了十刃资格的三位数，这位大叔在游戏中实在很难通过什么战术来发挥其威力。

他的打法只限于两个。其一是利用○的三连击或单发"↑＋○"制造的浮空Down夺来接必杀，好在必杀的威力不错，如果能抓住机会用上两次，对战局的影响还是很大的。但要考虑到○的发生慢所带来的不良后果。第二个方法就是发挥投技的距离优势来在守中求转机，有意思的是不能被系统所显示的100HIT却可以在这个投技中看到。本来好不容易有个附带瞬步属性的"↓＋○"，但这招实在很让人怨念，打中后自己的硬直要比对手的还大。



▲这就是游戏中的惟一的100连击。

推荐Combo ○>○>○>奥义



战术讲解

虽然拥有许多和小白类似的技能，但由于本身伪连过多，这让攻击套路变得不是很好掌握，所以无论在实用性与连携性上跟小白比还是有一段差距的。

首先在他的远距离牵制还算不错，虽然地波攻击后收剑慢，但控制好的话问题还不大。近身可以多用"↑＋○"的跳斩，被防后几乎无破绽，而一旦命中，就赶紧让紫色的龙漫天飞舞吧，因为他并不具备小白的"×>×>×"浮空技，所以能连必杀的手段就只有此了。因此建议平时乱舞时选择以"↑＋○"收尾。

推荐Combo ↑+○>↑+○>↑+○>奥义(需目押)



战术讲解

被技术奇才浦原看中提拔的人肯定不是盖的，在游戏中他的实力可以用"变态"来形容。

作为中远程的主力牵制技，"放毒"性能很不错，并且也可以与一些Combo进行连接来进行压制，如"→＋×>○>○…↑＋○"。无论对手是否防御效果都是很不错的，而且积攒必杀槽超快，不过他的必杀也只能拿来吓吓人就是了。涅マユリ的可怕之处在于遥控炸弹，一不留神被炸到可是很痛的。炸弹一共可以安置4个，建议当两人拉开距离后先在自己这一侧放置好，等交换位置后，就可以拿来重创对手了。此外，还要学会活用安置炸弹后的瞬步和灵压释放来择对手。

推荐Combo ×>×>○>○>○>→+×>○>○>○>○>○>○>↑+○



战术讲解

小尼露在原作中博得了许多FANS的怜爱，这次厂商很厚道地让其原形也参战。于是，小可牵制、大可压制的双重打法决定了她不弱的实力。

由于身形矮小的缘故可以使许多Combo无法成立，因此在战斗中十分有利，尤其是近身战时。而在远程的牵制和压制中尼露的优势就更加明显了：单发的○具有牵压一体的特性，后续○可以控制近身，再接飞撞可以打对手CH。如果一旦远距离Down夺对手，我们就可以借此迅速攒必杀槽，攒够后即可马上变身为原形。变身后攻击输出大幅提升，并且由于这个形态下她的重攻击多是伴随方向多变的瞬步出现，所以很容易命中对手。建议平时可以多用"↑＋○"，这招在空中可以斜下瞬步到对手身后，并带有附加攻击，非常实用。此外"→＋×>×"会在第2下将对手弹地浮空，为必杀的连接创造了条件。

推荐Combo →+×>←+×>→+○>↓+○
↑+×>奥义(原形状态)



战术讲解

出自第一部剧场版的可爱少女，不过想要用好她需讲究一些时机的把握。

“↓+○”本身的收招硬直小、控制范围大，加上被防御时会拉开距离，所以作为压制技相当不错。这招打中后对手会浮空，这使得她那些攻击判定极小的必杀都可以连接，但要注意的一点是如果要利用“↓+○”来接必杀那么最好是单发使用，不要与其他技连接，因为如果连接后出“↓+○”，是会因为之前的招式的命中而导致没有了浮空效果。“×>×←+×>←+×>○”的Combo由于有后撤加突进的性能，是可以打对手CH的。另外他的普通○键三连剑击后可以接必杀，也很实用。

推荐Combo　○>○>○>DASH>奥义

ウルキオラ

综合评价：A

战术讲解

NO.4的他在游戏中中规中距，不过只要熟悉了他的主要战法就可以把握住战场主动权。

首先，他的强力技能“↓+○”因单发数量多且可以控制速度，使得他在远程的牵制力很强。用其配合上瞬步和剑后，可以使打法多样而且炫丽。小鸟的“←+×”是具有后撤步的前踹，闪攻一体且后续变化多样：“←+×>×”如果对方中了就会被打到很远，之后迅速“↓+○”，可以牢牢控制住主动权，如果被防，我们也可以通过瞬步后出投技或三连剑击来择对手；“←+×>○”Down夺后是可以用三连剑击追击的，而Down夺后迅速灵压DASH过去接必杀就属于高手向了。此外，还要说的是“→+○”，在远距离攻防战时此招作为取消飞行道具的攻击来说性能是不错的，熟练掌握后他的远程能力会更上一层。

推荐Combo　×>×>↑+×>↓+○>奥义(↓+○需要延迟出)

浮竹十四郎

综合评价：S-

战术讲解

这也是尸魂界的老油条了，游戏中的他所展现出来的实力绝对配得上第一批队长的资格！

“↓+○”的河流可以通过向两侧的扩张和加入电流来实现超大范围的控制，非常实用。更可怕的是河流对对方造成的硬直时间相当长，后面可以迅速DASH后用“×>×>↓+×>↑+○>→+○”来构成连携，这是一套为数不多的由牵制转为压制的完美Combo。并且浮竹的这种牵压一体化从某些方面来说要比东仙的更可怕，无论对手一开始是否防御，我们都可以如此来发起进攻，并可通过“□”来实现破防。拆开使用的话“×>×>↓+×”和“↑+○>→+○”的性能也不错。不过这个家伙由于体弱多病会在某些技的后面“停下咳嗽”，注意不要因此给对手机会。

推荐Combo　↓+○>DASH>×>×>↓+×>↑+○>□>奥义



战术讲解

原作里估计大家把注意力都集中在他的声优樱井孝宏上了，而对他并没有太过注意。不过在游戏中他可值得多注意注意了，一套完美的攻守转换体系将他的实力提升到一个新层次！

单发“↓+○”是拥有后撤步效果的鬼道束缚技，看一下他的Combo表我们不难发现他的Combo几乎都是以“↓+○”来收尾的，利用此“↓+○”的优秀性能，我们可以将攻和守完美地结合在一起。一套Combo打完后迅速后撤，拉开距离的同时限制了对手的反攻，这时如果对手贸然行动，我们就可以出“↓+○”来确定命中，然后前DASH跟上必杀来重创对手。这作为吉良的主要作战套路，不仅简单而且实用。此外如果对手总爱在你出完鬼道后放飞行道具来插动的话，我们可以“↓+○”后接灵压释放来抵消飞行道具攻击。

推荐Combo　(UD)×>×>←+×>×>○>○>↓+○(C)>DASH>奥义

□○△×

雏森桃



战术讲解 被自己的队长蓝染刺激后，她就再没怎么出场过，或许大多数人对她的认识还只停留在冬狮郎的青梅竹马上吧。游戏中她拥有丰富的鬼道系，是个很有特点的角色。

她的鬼道非常丰富，所以打起来很具有观赏性。“↓＋○”的赤火炮用于远程牵制，可以后续“↑＋○”来增加牵制效果。近身后，“×＞×＞○＞○＞→＋○＞□”性能还不错，因为可以用灵压释放来破防然后再进行连接。而对于Combo表里给的其他各种可以接鬼道的近身压制技本人并不推荐，原因是硬直大，太容易给对手留下好的机会，尤其是以空中的赤火炮为结束动作的Combo一定要注意！遇到攻击输出高的对手，被反击会被打掉很多血。此外还有他的必杀在全人物里再也找不到更差的了。

推荐 Combo (UD)×＞×＞○＞○＞→+○＞□(BD)＞DASH＞×＞×＞○＞○＞○＞最速DASH＞↓+×＞×＞×＞×＞×

绫濑川弓亲



战术讲解 现在基本认定凡是来自“十一番”的没有特别菜的，一个个都嗜血好战。这个有点自恋倾向的第四席用好了可能要比同门的第三席一角还要强哦！

他的攻击套路大家都能看出点门道，由于弓亲的○后灵压释放发生相当快，很容易在最后造成破防。所以“←＋×＞×＞○＞○＞□”和“↑＋×＞○＞○＞□”这两套Combo可以大量应用在实战中来破对手防御，这样他威力不错的必杀就有用武之地了。弓亲的跳砍命中后也可以接必杀，但由于时间上的问题此连接不能在跳斩命中后再输入必杀，需要一次输入完。用弓亲要学会怎样合理地利用乱舞来争取优势。

推荐 Combo ←+×＞×＞○＞○＞□＞奥义

六车拳西



战术讲解 百年前在尸魂界中威风林立的队长在游戏中却表现平庸，有特点但不能将特点转化为优势。话说，他的招式有很多都像《铁拳》里的STEVE。

由于他本身招式的限制，使得即使3下×这样的高浮空技后面也连不上什么，只能落地后用“↓＋×”补上两脚，而必杀的话因为有攻击修正所以建议还是单发使用为好。“←＋×”是后滑步后前冲刀，作为拳西性能最优越的招式，此刀回避与攻击一体化，很容易打对手CH。常用Combo“○＞○＞→＋○＞○”命中的话就是1/4的血，被防的话掉1/4血的可能就是自己，所以还请大家斟酌使用。此外他的跳斩起跳的高度很高，可以在发动后回避很多攻击，再加上打击点很低，就算被防破绽也很小，可惜的是并没有好连技接上，所以建议落地后还是出“←＋×”来拼对手的CH吧，无法接续大威力必杀真非常可惜。

推荐 Combo ×＞×＞↓+×＞×＞↑+×

ルピ



战术讲解 这个女人（其实是男人）与葛力姆乔真不是一个级别，实用性跟矢胴丸リサ有一拼。

之所以说他与梨莎有一拼是因为他俩相似点很多，招式里也有“→＋○”这样的突刺牵制技，压制时也同样的破绽百出。“↑＋○”后灵压释放看似好像是个很实用的破防技。但实际情况往往是自己被打（—_—b），有意思的是有些情况即使“↑＋○”已经打中了对手，之后的灵压释放却可以打到已受身的对方。另外由于她的轻攻击Combo有部分还是不错的，所以可以有针对性地选择一些轻攻击来发动压制。对战中用她想来取胜难度比梨莎还要大，因为她的必杀无法连接。

推荐 Combo (UD)↓+×＞○＞↑+○＞□(BD)＞×＞×＞×＞×＞→+×

□○△×

高级上手向

这一级别的角色使用已经开始大量涉及择和构，要求玩家有纯熟的操作和对战局时机的把握能力。到这个阶段，可以根据自身的打法开始进行有针对性的练习！

朽木ルキア



战术讲解 可爱的女主角，无论哪个形态都涉及到一些择的应用，招式的多样与变化的丰富性决定了她是个用起来很有意思的角色。

正常状态下，由于白雷（○）、赤火炮（→+○）与空中苍火坠（△>○）三种鬼道的存在及变化转换，使得她对于任何距离的牵制力都很强劲。被迫进入近身战后，要靠“×>×>↑+×”这个Combo套路来发起攻击。因为其后可以接三种攻击：空中苍火坠（○）；落地的瞬间灵压释放（□）；落地的扫腿攻击（落地←+×），从而构成可怕的3择。一旦熟练运用，对手很难判断。万解后只要可以熟练运用“×>×>↓+×”这样一个Down夺（建议后续白雷压起身），就可以将其压制力发挥出来，从而弥补其万解后大副下降的牵制力。

推荐Combo
- ×>×>↑+×>○(C)>奥义>DASH>奥义>DASH>奥义(最多可重复9次，奥义时机为对手落地瞬间)
- ×>×>×>↑+×>○>○>○(死神状态)

茶渡泰虎



战术讲解 原作中个性沉闷的他本应该是个很好用的角色，但大量的伪连和出招慢等劣势都在一定程度上制约了他的实力，不过由于还是有几个比较实用的技能存在，使得他也有发挥的空间。

正常状态下由于伪连的存在使得连携很困难，动作慢也使得他在与人抢招时不占上风，所以我们只能想办法利用他的当身攻击技来制造CH。虽然他也有类似于雨龙的“无敌投”（×>←○），但由于距离短，实用性并不高，所以战斗中能早点变身的话还是建议尽早变身吧。中远距离的牵制就不多说了，用飞行道具是最方便的，但要注意的是空中的飞行道具还有一个妙用，就是可以在Down夺后压起身。因为此招具有强大的反冲力，所以不会有风险。变身后“无敌投”的距离提升，使得他可以在近身战中获利不少，一旦投技命中，别忘了追加一个飞行道具。此外他有很多招都属于摸奖，大家要考虑清楚利弊关系哦。

推荐Combo
- ←+○>奥义(最速)
- ×>←+○>→+○(恶魔之腕状态)

平子真子



战术讲解 假面军团中最有王者之气的平子曾经轻易击退过小葛，实力是毋庸置疑的。游戏中丰富的瞬步攻击和多样的择要求操作者拥有很好的战术素养才能将他的威力发挥得出来。

平子的瞬步攻击很多，“○>○”的地面瞬步2连击很实用，尤其是第2下的突击性极强。下面要重点讲一下“↓+○>↑+○>……”的各种演变与其中的妙处：完整套路的“↓+○>↑+○>○>○”有高移动攻击和打反向的特性，对手想全部防御几乎不大可能，但这一套连技对于两个人的相对位置要求十分严格，控制不好就会使攻击部分打空或全部打空，所以这时我们就需要演变。在“↓+○>↑+○”打完后，如果不继续输入指令，平子会瞬步回到地面，注意这里其实有一个隐藏的操作，你可以在打完“↑+○”后迅速输入三次“□”，你会发现平子落地后会直接不作停留地高速灵压DASH到对手面前进行灵压释放破防。配合之前的套路可以择得对手很难受。打完“↓+○>↑+○>○”后落地灵压释放来破防也很快！总之对于平子来说想破防是很简单的事情，但是需要多多练习。必杀只有在灵压释放后才能连接确认，所以上面的套路有多次用到灵压释放。虚化后的平子除了提升攻击力其他变化并不大。

推荐Combo
- ↓+○>↑+○>○>□(BD)>奥义
- ×>×>○>↑+○>□>□>□(BD)>DASH>←+○(虚化状态)



井上织姬



战术讲解　井上MM的特殊能力可是连蓝染都看上的哦，所以千万不可小瞧她的实力。稳定的攻击输出和牵制配合上一些独特的打法，一旦掌握的话她就可以主导战局了。

中远距离的牵制能力主要要倚赖她的“光球”，合理利用可以很好地限制对手行动。但是要想真正发挥她的威力的话必须要熟练地掌握她的主力技——下三角板。Down夺后下三角板是确认连接，但它的可怕并不在于此，而在于牵制与命中后的必杀连携，因为下三角板无论在什么距离命中对手都可以通过灵压DASH来连接必杀。另外这种必杀连接也适用于远距离时的光球命中。正因为此，井上其实是高手向的“机会主义者”，一旦下三角板或光球命中，就意味着必杀技连接成功！当然这对操作者的技术和意识都有很高的要求。

推荐Combo　(UD)×>×>↓+×>×>×>□(BD)>×>×>↓+○>奥义



松本乱菊



战术讲解　这位御姐看上去很难使用，事实上掌控得当的话潜力也是不可估量的。

松本乱菊的强大主要体现在她放出的猫身上，如何能将她、猫、还有对手三者之间的距离控制好决定了你能否发挥出她的真正实力。猫在离对手很近的情况下，攻击频率是相当的高，当然也与你按键的频率有关。猫的连续攻击可以Down夺对手，Down夺后，其实是可以让猫就此停留在对手身边，这样在对手起身时还能继续压制。不过只有实际操作后才会发现有多难，所以还是得靠多练习才能加深理解。此外“×>×>×>×>↓+×”可连接必杀，威力同样不小哦。

推荐Combo　×>×>×>×>↓+×>×>↓+×>×>奥义(最速)



市丸ギン



战术讲解　身上缠绕着许多谜团的角色，相信在动画中其第一次解放斩魄刀的那一幕大家还记忆犹深吧？游戏中他的攻击看似匮乏，其实了解了他的立回和插动特性后，就能将他的能力全部解放。

有人抱怨银的招式不好用，其实恰恰相反，用得好的话对手根本就碰不到他。主力技“拜拜”(非常搞笑)单发出来是后撤步，某些情况下就相当于是瞬步了。并且可以与别的招式连接，以实现瞬移到对手身后的效果，除非对方也是可以高速瞬步的角色，否则很难应对。银的必杀技连接方法是先用“×>×>↓+○>○”使对手浮空，然后再跟上必杀技，一般打中两次就胜利在望了。切记用银时千万不可着急，稳扎稳打才能获得胜利。

推荐Combo　×>×>↓+○>○(C)>奥义



东仙要



战术讲解　跟随蓝染去了虚圈后他的能力大副提升，动画里一刀就可以轻松地废掉小葛的一只胳膊。而游戏中他的实力，我只能用“有过之而无不及”来形容了。

他最变态的地方在于其牵制与压制经常是同时出现，最典型的就是“×>×>后○>↑+○”这个完美的牵压一体技了，实战中应多多使用。其次，他的“废炎”(→+○)不仅没漏洞，中距离时还可以在命中后再接“→+○”来补上一刀，之后的压起身可以用“清虫”(↓+○)。这是一套很完美的牵压转换的过程，全程没有破绽，不过这也是他最难使用的战术，对按键输入速度极为严格，并且压起身的清虫位置是很难把握的，稍近一点对手防住后就可以确反了。若清虫掌握不好，那么可以在第二次“→+○”后接必杀，但是难度同样不小。要最难的地方也是他最强的地方，一旦掌握就接近无敌了。

推荐Combo　×>×>○>○>←+○>DASH(最速)>奥义(最速)



战术讲解

三位数果然都是很遗憾的存在，他的腿技丰富，很有《铁拳》里花郎的味道。不过可惜的是这些浮空效果优秀的腿技全是伪连，如果厂商能重新调整一些设定的话，他用起来会很有意思。

正如前面所提到的，他的伪连太多且招式破绽太大，大大限制了其压制力，所以明智的做法是多进行牵制，在牵制中寻找机会来重创对手。"↓＋○"和"→＋○"用于远距离的牵制，性能很不错。"寻找机会"则体现在用"→＋×"来突击对手，此技命中后是可以接必杀。他的必杀连接无难度，只要Down夺后都可以连接。"↑＋○"这个当身技除了发生速度慢以外性能还算可以，对手出招的话，我方会转为瞬步攻击，但这招的破绽还是很大，不能频繁使用。之所以说他是高手向是因为他性能上虽然有很多不足，但借助玩家自身能力的修正后也可以用他去搏一下的。

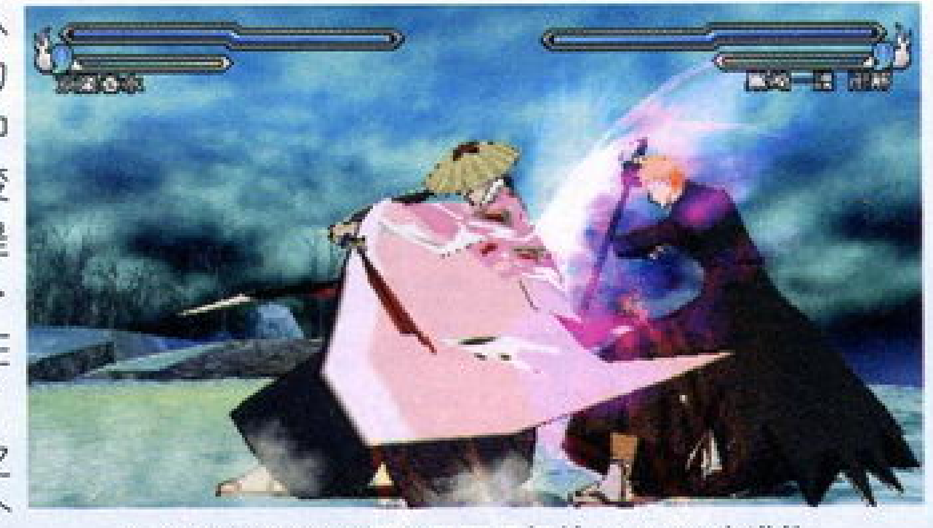
推荐Combo →+×>奥义

京乐春水　综合评价：A

战术讲解

此人在原作中总给人"事不关己，高高挂起"的感觉，但可不要因此而小瞧了游戏中的他，怎么说也是第一批的队长。但想要玩转他，需要深入理解他的构并在实战中多多练习！

春水是本游戏中少数拥有构的角色。输入"←＋×"春水就会进入构的状态（下文称其为坐构），此构下的操作虽然不算复杂，但是构中转换所形成的"构下Combo"及进构出构的变化所形成的"出入构Combo"对新手来说还是有一定的难度的。比如"←＋×＞→＋○＞×＞←＋○"就是入构后最速瞬步接着二次入构并在构下出投，很考验操作。构下最强的技能是"↑＋○"——附带瞬步的压下攻击，命中率相当之高。近身战时"×＞×＞→＋×＞←＋×"是个很优秀的入构Combo（需目押），如果对手中了，那么我们可以在远距离出旋风来牵制，对手防御住我们可以在入构瞬间按□来破防。春水的打法很丰富，使用起来很有意思的一个人，限于篇幅笔者只能小述大概，大家经过研究后能开发出他很多的打法。



▲→+×在这个时候就需要目押输入←+×来进构。

推荐Combo (UD)×>×>→+×>←+×>□(BD)>×>×>→+×>←+×>↓+○>○

伊势七绪　综合评价：B+

战术讲解

有时她会比自己的队长更像一个队长，道是与春水在一起待的时间过长所致？和春水一样，使用她也非常考验水平。

这位拥有全角色中数量最多性能最好的当身技的人物，全部战术都是围绕着当身技来制定，所以使用起来确实有难度。3个当身中性能最好的是"→＋○"，当身效果为受到攻击后迅速瞬步到对手面前，远距离的时候可以利用此当身化解掉对方的飞行道具系攻击。"↓＋○"的当身效果为抵消攻击，近身出此招很容易打对手CH或CRITICAL，并且可以接上必杀。最后来说说"←○"，想要用好七绪，"←○"是必须熟练掌握的，此投只有在对手攻击的情况下才会出投，一旦命中，对手浮空后还能连接必杀，可以打掉对手一条血槽近2/3的血。但这个必杀的连接确实有难度，要求最速前DASH，并且距离要掌握合适，看准对手落下的位置再出。

推荐Combo ↓+×>×>×>×>奥义

浦原喜助

综合评价：A+

战术讲解 在这位前十二番队长的身上存在的谜团实在是太多了，可以毫不夸张地说整部动画的剧情都是围绕他展开的，所以他在游戏中的实力也是深不可测的。

浦原的“高手向”的体现并不在难度，只要把握住几点，谁都可以发挥出他的威力。红姬之盾作为他的主力技之一，是全人物里少有的强力防御技能，几乎所有的远程牵制技对他来说都是徒劳的，但这里要特别提醒大家，一定不要轻易出红姬之盾，因为这招一旦全中对手的话，浦原自己也会处于硬直状态，很容易被对手反击。常用的战术是在远处张开红姬之盾，然后用“↓+○>○>○”这套优秀的Combo去牵制。“←+×”作为全角色中性能最优越的回避技，已经达到霸道的地步了——“斜后”方的后撤步，几乎可以回避所有攻击。“←+×”后的择太多了，限于篇幅不能一一叙述了，其实只要把“←+×>○”这一个技能练好就足以应付绝大多数战斗。不过喜助的遗憾就在于必杀技的杀伤力不够，但好在他的普通招式就已经够强大了。

推荐Combo ←+×>○>奥义



草鹿やちる

综合评价：A+

战术讲解 她可以被评选为最不像副队长的副队长，不过游戏中的实力嘛，甚至还在剑八之上。

“→+○”的瞬步接在灵压DASH后出，突击性和隐蔽性都很强，此外还可以与“↑+×>○”连接。“↑+×>○”的空中连续攻击很有迷惑性，而再加上这个落地后的瞬步就更容易打乱对手的节奏了，如果对手防御住的话我们还可以用瞬步来重新把战局掌握在自己手里（“△>○”的跳斩也是同样）。用“↑+○”飞到空中后可以形成3择：后续○是简单快速的“下转刀”；后续×可以“坐对手”，这招可以手动延迟相当长的时间，打中对手就是浮空，然后就可以接必杀了；不过最可怕的还是“↑+○”后通过“→+○”来达到两次瞬步迅速移到对手身后。其他好用的Combo里面“×>×>←+×”可作为进构的连接技来使用，后面可以有多种构中的变化，由于构下的打法很多，所以这里就不赘述了。另外八千留空中属性的攻击还多带有浮空效果，可以好好利用。

推荐Combo →+×>×>奥义



涅ネム

综合评价：B+

战术讲解 游戏中的她因为构非常特别，可以说是全角色上手最难的一个角色了。

这个角色的入构招为“←+×”，但不同于春水和八千留，这个构的入构与入构后的出招均很迅速，这就为招式的连接创造了条件。她几乎每一个招式和Combo后都可以接“←+×”入构，而最简单实用的起手方式就是“→+×>○>○”，本身这一个Combo攻击就是多段判定，变化很大，迅速“←+×”入构后，可以“×>×>×>×>”形成连续攻击，而打熟了后可以变化成入构后的灵压释放或投技来破防形成择。此外构下的“↑+○”和“↓+×”打中后都可以接必杀，灵压破防后的必杀连接需要迅速灵压DASH一小步后再出。此接续方法最好能掌握，否则就会浪费音梦宝贵的灵压破防机会。

推荐Combo (UD)→+×>○>○>←+×>□(BD)>DASH(最速)>奥义

注1：可以使对手确定倒地，且无法受身的情况

注2：立回：主要指在平时牵制、游击时的打法，也可以理解为“边打边跑边找机会”！

注3：Combo中使用的缩写含义为：

(UD)：UNDER DEFENSE，在对手防御的情况下。

(BD)：BREAK DEFENSE，在破防的情况下。

(C)：CONFIRM，在击中确定的情况下。

注4：专指FTG中采取风险大的招式去起攻，一般命中后可以换来大伤害的回报。

注5：用无敌技或出招快、判定强的技打断对手的连携。（有时也引申为偷袭）

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系，致电时请核对内容并留电。联系电话：0931—4867606

中奖名单

《掌机王SP》第89辑大奖揭晓 中奖者名单公布！

特等奖



1名 PSP—2000



1名 NDSL主机

成都市	江林玻
北京市	刘圆辉

一等奖









6名 NDS烧录卡

广州市	陈有泉
丹阳市	管晨阳
苏州市	韩枭
江门市	林华坚
抚顺市	刘磅
北京市	徐袁培

二等奖






7名 NDS烧录卡 耳机 PSP线控耳机

高州市	蔡家驹
中山市	何嘉良
梧州市	李达龙
张家口市	任毅莘
北京市	孙笑
桂林市	文敏
上海市	郁晨凯

三等奖 6名

北通、黑角掌机周边

重庆市	安子洋
沈阳市	付豪
张家港市	姜波
武汉市	李肖林
南宁市	唐耀航
通州市	赵佳乐

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至 0931—4867606 或发 Email 至 pgking@263.net 查询。

掌问人

主持：马修
插图：西瓜树

最近暴雨连连，又赶上台风在深圳登陆，使得每天的上班下班苦不堪言。虽然每天被雨淋得很不爽，但心情并没有因为天气糟糕而变坏，毕竟游戏生活的乐趣还是蛮多的。各位有什么游戏生活中的乐事，写信来交流哦。还有，中考高考完的朋友们，也别忘了告诉我们各位的好消息。

丢机概率与中奖概率

看了《掌机王SP》上LIKY的博客，我终于按捺不住，要写信给你们——是你们刺激我的。4月7日，我永远无法忘记那一天。我还差一个“毒怪鸟的紫刚翼”就可以完成麒麟装全套，做梦也想不到装在包里的小P会离我而去。很残酷，但这是现实。自从27日玩《2G》，我在这个游戏上花了30个小时，加上没有继承的《P2》存档就有将近200小时了啊。我知道这点游戏时间对于众多猎人来说不算多，但毕竟是我的心血。爱机失踪后突然想起《掌机王SP》可以抽奖赢取PSP，我便抱着一丝希望投出了我的处女信。羽纹，我看了众小编的新形象，觉得您的最帅，我也是双刀流！不过86辑的研究中心关于《MHP2G》的“全怪物部位破坏报酬”里怎么没有麒麟？

成都 涂启明

胧月：残酷一点说，丢东西的几率肯定比中奖高，不过一旦真中了，那就是100%。祝你中奖吧——并非暗示什么，每一位来信的读者都会被祝愿到的。

羽纹：谢谢你的夸奖。至于研究中心的问题，那是因为：麒麟是没有部位破坏概念的。





让我想入非非的你的长发

自我介绍下吧，我叫赵娱（别看名字里有“女”字，其实我是宅男不是腐女）。看了这一期的BOOK我才知道，原来胧月是伪娘啊！年少无知的纯情小帅哥（是我！）就是被你邪恶的外表给骗到了。还好以前没有一时冲动给你写情书寄去，我果然是明智的啊，哈哈……要是我当小编，形象一定选个大帅哥，（中性美男不要！要猛男！）萨菲罗斯大帅哥就不错嘛，俊啊，帅啊，强啊，猛啊！

黑龙江 赵娱

羽纹：看来这个误会还在无止尽地辗转流传，都是飘飘长发惹的祸啊。

洋葱：邪恶的外表……

雷伊：貌似小编形象中不缺猛男啊。

嘟嘟：怎么看这信都不像是宅男的抱怨，反而更像腐女的花痴告白书哦……

还是小N好啊！

“原来我一直都不孤单……”刚从老师的魔爪上夺回小P，我的心情相当好。可就在这时，坐在我前面的胡帅同学大大方方地拿出了粉红色小N，啊！我的死敌出现了！其实我恨小N是有原因的。当小N和小P同时出现在一个女孩面前，大多数女孩更容易被可爱的小N吸引。这次也不例外，我的同桌MM竟然以没带课本为由，凑过去看游戏，而我呢？唉，只能默默地刷着怪物身上的天麟。谁叫咱当时一脑热，多掏了两三百给老板，现在后悔也晚了……

北京市 Jake Steven

马修：有PSP的说吸引不了MM，有NDS的说没龙砍，人的欲望果然是永无止境的。

洋葱：小N吸引MM，小P吸引兄弟，各有所长嘛。

爱恨交集的《掌机王SP》

我是《掌机王SP》的忠实粉丝，尽管我才拥有6辑《掌机王SP》。从82辑开始，我就一直支持《掌机王SP》；从82辑开始，我的生活快乐多了；从82辑开始，我开始变得懒惰，有时用做作业的时间看《掌机王SP》；也是从82辑开始，我的生活苦多了，天天省吃俭用，存钱买《掌机王SP》，不知尝了多少苦头。我不知道应该爱《掌机王SP》还是恨《掌机王SP》才好，幸运的是：我没有因为上课偷看《掌机王SP》而导致成绩下降。（由于本人仇口多，只能用笔名啦）

A.U.T.

雷伊：很庆幸你的成绩没有下降，不过侥幸心理还是不能有的，该看书写作业的时候就认真看书写作业吧，否则成绩真的下降了可不是少看几辑《掌机王SP》能够补回来的。另外也希望读者来信能够附上真名，这样如果中奖或者小编回信时联系起来也方便。

MM小编三则

恭喜我们的“家”来了两位新MM小编，希望《掌机王》更上一层楼，因为楼的根基一直有我们在构建。话说嘟嘟姐姐那身黑色哥特装和白色头发，让我想到了绫波女神。(拜倒)

Jackey

胧月：白色头发？好吧，我们先“假设”嘟嘟真的是白色头发，但……绫波的头发不是蓝色的么？(@_@)

看到89辑，终于又有MM小编加入进来了啊（邪恶地笑），小编们熬到头了（邪恶地笑）。可是明明两位MM都是♀的吧？为什么小编寄语的边框却是绿的呢？难道是想学“胧姐”？（邪恶地笑）洋葱自称“姑娘”了，可是嘟嘟嘛……（邪恶地笑）两位的形象都是标准的女性化哦，希望以后不要出什么岔子才好。(最后一次邪恶地笑)

胧月：好吧，邪恶的你们终于满足了。严正声明洋葱和嘟嘟都是标准的MM，至于“胧姐”这个伪娘，自始自终只存在于你们的脑海里啊。

马修：好多邪恶的笑啊……响应广大读者朋友的号召，本辑把两位MM的小编寄语的边框换颜色。

小编们好，看到89辑里有两位新小编“MM”，不知是男还是女？如果真的是MM的话那可要祝贺了，如果是跟胧月一样是故意骗我们读者的话，我会诅咒你们小编下辈子也上不了掌门人的！

北京 庄子申

马修：这位同学的担心有点多余了，两位新小编都是如假包换的MM哦。我们从不会拿小编的性别开玩笑的。

胧月：话说我从来也来也没说过我是女的好不好……

洋葱：我怎么觉得庄同学的最后一句话没什么威慑力。

看邮件的小编，偶是李行，不知道你认不认识。但只要打开82辑和85辑的“掌门人”就会发现偶的小名。好久没有给各位写信，在这里先给各位道个歉了。本来今天上午已经写了一个小时左右的信，但因为下班之前没写好下午一上班又有事情做，故信件没有写完。现突发其想发个邮件吧！要不你们以为我把你们给忘了呢！如果能收到的话今后到不如就发邮件算了，这样大家都方便不少吧！

李行

马修：“偶是李行”，这四个字印象深刻啊，无论邮件还是平信，小编都会看的，大家尽管放心。

大家来找碴

责任人

本人终于也发现一个错误了，那就是在88期的前线中，《新世纪GPX高智能方程式VS》的日期竟然是2007年，一个去年的游戏你们放在这里干吗？

江苏 风起风落

乌冬：纯属笔误，都怪自己粗心大意，在这里给各位读者大人谢罪了。

雷伊的进化

我要崩溃了！我的信小编们到底有没有收到过啊，还是哪位小编把我的信偷偷收藏了，如果真是这样，也要告诉我一声嘛，为什么我忙活了半天连“掌门人”都上不了。我真是太受打击了这么支持《掌机王 SP》却什么回报都没有。其实我也不是非要什么回报，只是想让各位小编知道我的心情。（以下省去 200 字……）

新的小编形象给人感觉成熟了不少，盲先知没换形象是因为不久前才绘制过的原因吧，这形象相比众小编的新形象有些格格不入似的。（在人物比例上好像比较明显）雷伊哥变化挺大的，我拿到新书刚看到“黄金眼”时就觉得不对劲，还在想这上边的大叔是谁呀？难道来了新小编了（汗），翻到小编寄语才知道，原来那是雷伊，兽人进化成人了，而且还是大叔，无语。

唐山 卞弈

雷伊：呃，说到收藏来信，这次卞读者的来信真是非常精美，漂亮的黑色信纸，用银色笔书写得整整齐齐的字，雷伊反复看了好几遍。所以下次来信的时候不要太过精美，否则哪天真的被小编们私藏起来，不舍得上“掌门人”也说不定呢，呵呵，开个玩笑。至于小编形象嘛，雷伊这次从兽人进化成了人，下次如果再换小编形象时可能会再进化一次，至于进化成什么，目前我还没想好……

你一言，我一语

紫枫很可爱，身边的小狗更衬托出紫枫的可爱了。

哈尔滨 海襄



紫枫：呃，我衬托它可爱还差不多……

我还真不知道该买PSP还是NDS。买PSP吧，不如NDS游戏多，而且我喜欢《口袋妖怪》、《塞尔达》和《牧场物语》；买NDS呢，又没几个人知道……

化州 黄建华

马修：很显然，你心里的天平已经非常偏向于NDS了，既然目标已经很明确，马修我就在这里帮你下个决心好了。

你们都不应该叫小编了，应该叫“掌机游戏代练”！不光要玩游戏，还要玩出名堂，辛苦，辛苦……

吉林省 东辉



马修：职业掌机代练，呵呵……

我可是一个十足的《口袋》迷，我很想用 iDSL 玩《白金》与《钻石·珍珠》，战棋类游戏我也喜欢得欲罢不能；PSP-2000 游戏效果好，还有好多 PC 经典游戏移植，不忍放手啊！钱不是问题，问题是不能做出抉择，给我个建议吧！

浙江 章鹏昆

马修：来信看，你对PC经典的爱好像不如《口袋》，和黄建华同学一样，你的选择其实也已明确了——当然，如果钱够的话，直接升级到双机玩家就完美了。



欢迎大家提出意见和建议

《掌机王 SP》的发展离不开各位读者的支持，有什么意见和建议大家尽管提。平件及 Email 地址请参看邮购信息。也可以登陆 levelup 论坛（http://bbs.levelup.cn/），在掌上游戏专区置顶的意见收集帖中提出。

可不可以介绍一款DPG转换软件呀？而且怎么“NDS 软件学院”里怎么都没有介绍过这类软件？

Vitasoy

米格：其实以前有过三次以上的介绍的。不过考虑到新读者，最近几辑米饼教室还会再介绍一次，读者要多多留意哦。

1.我想多看点关于小P的小软件的资料；2.光环的话，多放点新游戏测试，给《MHP》留小小的一个位置就好了；3.赠品，无所谓。

zb88219

马修：虽然没理解“小软件”的含义，但我们会把各种软件逐辑介绍给大家的。关于“口袋光环”，意见收了！

希望能送个 PSP 背面的金属贴，比较实用，小P的环已经划得不成样子了。另外这个东东的成本也不高，要不送 PSP 的按键也不错。

fenb

马修：意见先收下，以后有机会我们会考虑到你的建议，非常感谢。

每辑都有米饼轩的搞笑视频。

ROUNDKNIGHT

米格：话说我们也在找好的题材呢，不过找起来也确实不那么容易，大家要是有好的题材也别忘了来信多出出点子哦。

我觉得那个资源下载网页做得不好，因为有时候有的东西不能下。

唐山 李子健

宇轩：下载页所提供的链接没有问题，如果遇到无法下载的情况，可能是因为合作的 TG777 网站用户连接数过多。可以过一段时间再尝试下载，或使用迅雷等下载工具进行下载。

编辑哥哥们好！工作很辛苦吧？要保重身体哦！《2G》终于过一百个小时了，作为无继承开始游戏已经算很不错啦。别看我只是个17岁的女生，对Capcom的动作游戏可是很有爱的。

经常看到小编们在寄语里说睡觉被蚊子咬什么什么的，你们不会点蚊香或买个蚊帐么？南方的蚊子可是很毒的。对了对了，不知道宇轩 GG 今年多少岁？从你的说话方式来看应该还不到24岁吧？那你要尽快脱团啊，人生最美好的时光也就是这几年啦。当然，如果你愿意送一台粉红色的PSP-2000 给我，我可以考虑协助你脱团哦。

山东 曹臻

马修：Capcom 游戏实际是男女通吃的。至于蚊子——如今的蚊子基本不怕蚊香，倒是我有点怕被熏倒。

洋葱：透露一下，其实马修研究出了一种很“血腥”的驱蚊方法（读者们请自行想象）。

看86辑《掌机王SP》的时候发现了一个问题（其实我一直都有疑问的），“Setp”和“Step”是两个不同单词，亦或“Setp”根本就是个拼写错误的单词（在《音乐节拍》中），不过我也有看过有几个地方用“Setp”，查了下字典，发现没有这个单词，我就差《牛津高阶英语词典》没有看了，所以很不明白，大概是我见识少，搞了这么个菜鸟问题……

广东省 何国熙

羽纹：这封信是本人看见的，第一反应是“难道是《MHP2G》攻略写错了？”急忙查了下用到“Step”这个单词的地方，发现没有写错，顿时一块石头落地……

宇轩：呃……我先认错，“Step”一词是步骤、进程的意思，在《音乐节拍》特快中的确是将“Step”写成了“Setp”，这里特别道歉。

马修：宇轩，你回来啦，刚才有MM要你送个PSP-2000然后帮你脱团。

宇轩：最近休息不足，睡觉去了先……

《掌机王SP》邮购信息





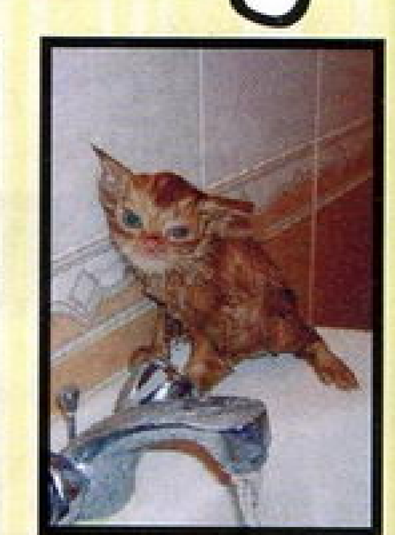
栏目主持 宇轩

这几日深圳狂风暴雨，撑着伞都能淋个透湿。有趣的是，今天在猪笼竟然看到了深圳牛人在积水中冲浪的数幅照片。于是感叹道，事物总有好坏两面，你烦闷得要死时，有人却乐在其中呢。

【86醒目】给强迫洗澡的小猫MM！



http://bbs.levelup.cn/showtopic.aspx?page=end&topicid=643148#









（完整内容请参看论坛原帖）

热帖推荐

经典极品笑话组合之一：冷笑话系列
http://bbs.levelup.cn/showtopic-644125.aspx
虽然有些火星，但绝对值得一看。

强烈推荐超搞笑视频——阵内智则
http://bbs.levelup.cn/showtopic-644642.aspx
阵内智则主持的几个搞笑短片，非常有意思。

讨论内容为保证阅读效果，将在不影响发帖人原意的情况下进行整理，如标点，语序，网络词汇等。
levelup论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.aspx?boardid=72），掌机玩家自己的论坛



90辑热点话题 NDSL和PSP-2000的后续机种

最近几个月一直有关于NDSL和PSP-2000的后续机种的各种传言，本辑，我们索性就围绕两大掌机后续机种推出的可能性、后续机种推出的时间、后续机种的改变等各种相关消息，来展开讨论。说出你的观点你的想法，日后说不定你会发现，你和厂商决策者有着英雄所见略同的见解呢。

论天下大事，分久必合，合久必分，说不定S和N为了双赢会联合起来呢，一起霸占全球掌机市场，那样我们就能触摸玩《MHP3》、玩3D的《口袋妖怪》了。

残念のKevin

对于PSP-2000的后续机，其实有可能有，也有可能没有，因为在Sony的官网上有3000的标志，但是没有准确的情报；而NDSL的后续机，不是有消息说要在E3上公布吗。

MisakiOkami

现在还早吧，PSP才刚有点起色，NDSL还很火啊。

FullMoon555

感觉不大可能再有后续了捏，直接出2代了吧。

逆袭の骑士

这种骗钱行为快快停止吧，早点出下一代主机。

世界树

为了应对《2G》给PSP带来的复苏，任社极有可能公布NDSL后续机搭配大作进行“压制”；而通过PSP主版型号TA087的缺失来猜测，Sony也应该已经早就着手于3000的开发了，一旦任社公布，那么3000也就会到来了！

yx1985121317

NDSL在日本已经日趋饱和，注定要推出改良机种，而PSP在欧美的一片颓势不是光靠新机种就可以挽回的，软件才是硬道理。

路西亚

NDSL估计今年内进化，因为销量不如小P了，PSP-2000至少还有一年。

告死天使！

我觉得PSP-2000出后续机种的话现在来说显得太早了。当然，以目前现在PSP那可怜的销量来看，出新版也并非不可能的事。虽然PSP的机能强大，但是NDSL的创意可不比PSP少，PSP说得不好听点，其实也不过是PS系列的便携版。相比起PSP，感觉NDSL更需要出新的改良版，屏幕尺寸增大姑且不说（如果增大的话会造成混乱的），机能强化我想是目前最需要的。其实我感觉以目前来说，NDSL应更加注重“多媒体”方面的开发，希望如果NDSL出新版的话可以看到媒体播放质量的提升！不过，这也必须要建立在“可能”的基础上……

我是晋晋

推吧，偶等着收藏捏。

nic0202

出吧，出吧，让我淘汰1000。

ForeVerZack

有那闲工夫不如出点后续游戏。

王跃淇

PSP的后续机子应该会在硬件上多做些文章吧。

shindy08

无论NDSL还是PSP-2000的后续机种，我都喜欢，我都会大力支持！

维尔里奥

NDSL应该快处于饱和状态了，推出改良型是肯定的，但既然是改良型就没什么好期待的，为了让用户的老机还能继续游戏，新机注定了画面不会有很大改观，其他方面也不会有什么大动作，外观上改下不足以吸引人。PSP近期不太可能出改良型，就算有新机计划，吸引人的地方也就是时尚的外观，其他都是累赘，关键还是要在软件上多下工夫。

曾枷

觉得，Sony今年应该不会推出PSP-3000。你看2000才刚出生多久？在没有榨取完2000的利润小索怎么会那么轻易放手？况且现在2000卖得还挺火的，出3000？要不是突然间全世界的人都讨厌2000的话，小索才没那么笨呢！会有商人放着眼前的利润不要而冒险开荒吗？至于老任，个人觉得NDSL都挺完美了，推出新的改良版可能性是有的，但是近期应该不会，光Wii都够老任忙的了，但是还是希望改良版的NDS尽快推出！

ssaism

NDS的后续机种肯定是要出的，但是以目前任天堂的一些行动来看，短时间内出应该是不可能的了，还是等E3上的消息吧。

旋翼冰箭

我都喜欢！我还希望微软出超小型的掌上电脑，能直接上网（不是用那种垃圾无线网卡，要经过优化的内置无线高速网卡），哈哈哈……

起点

不要出了啊，不然我就白买2000和NDSL了！

makyo

本辑热点话题

超级机器人大战A 携带版

GBA的《机战A》对于很多掌机玩家来说可谓意义重大，如今移植到PSP，更是荣登日本当周游戏销量榜首。本辑，我们大家就围绕《超级机器人大战A 携带版》这款游戏本身及其各种相关来展开讨论。

参与方式：请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn），在2007年7月2日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关。



Hi，大家好，欢迎收听FAQ电台，本辑我们将要为大家解决关于"PS模拟器"、"PSP-1000电池"的技术性问题以及游戏方面的疑难杂症。全新的《MHP2G》问答版块依旧继续热播中，欢迎大家踊跃提问。OK，FAQ，Let's begin!

最近听到一些有关NDS、PSP新机型的传闻，而我们FAQ电台的广大听众也不断来信询问米格，是否会有新机型推出。据米格的了解，年内出现新机型的可能性不大，反而是苹果的iPhone、微软的Zune将会开始向掌上游戏平台进军，纷纷加入对游戏的支持。下面还是让我们来看看今天的问题吧！首先是**季成龙**玩家的问题，这位火星读者向我们询问2000型PSP的价格，以及购买时是否附赠记忆棒。有关PSP-2000的最新价格还请参考本辑《掌机王SP》的"掌机市场扫描"栏目，里面会有各地最新PSP价格报道。至于记忆棒，以前的豪华版PSP会附赠32MB原装Sony记忆棒，还有一些后来推出的同捆版会附带记忆棒，至于目前主流的PSP-2000，都是没有提供记忆棒、内囊包的普通版，这些配件必须玩家们自行购买。

听众**维尔**向米格来信求助，说自己的新版小P为什么在玩PS模拟游戏的时候会自动调节亮度呢？是不是所有新版PSP都存在这样的问题。其实出现这个问题的原因在于PSP的几种工作模式是分别记录各自亮度信息的，也就是说进入游戏、自制软件有独立的亮度设定值，而进入PS游戏又有独立的亮度设定值，返回系统又有独立的亮度设定值，因此我们在进入PS模拟游戏时，如果系统亮度与PS模拟模式亮度设定值不同，亮度就会自动进行一次切换调节，维尔可以不用担心这个问题，它不会对你的游戏过程产生任何不良影响。

最后要说的是有关PSP-1000电池的问题。一位**MM玩家**来信询问米格说自己的PSP-1000天天放在包里磕来撞去的（MM用东西确实都比较粗暴），最近出现了奇怪的问题，只要随便碰一下，就会自动关机，比如把PSP随手放在桌上，回来就发现机器意外关闭了。经米格调查，出现这种问题最大的可能就是PSP电池松动了。正常的PSP电池在放入后，会通过电池顶部、底部一共3个卡位凸起固定在电池槽中，最后再由电池盖拖起，双重保护来保障游戏过程中电池不会掉出来。而经过长时间磕磕碰碰，首先主机电池槽的卡位部分会产生变形，其次电池盖也会无法盖紧，这就导致PSP电池的双重保护丢失，电池在电池槽内部产生松动，一旦遇到磕碰，电池触点就会脱落下来，不能与电池槽中的金手指接合。对于这种问题最简单的临时解决方法就是在电池盖里面垫一些餐巾纸，再将电池盖盖上，只要餐巾纸的厚度合适，就能将电池顶在电池槽中防止脱落，但也不能垫得太多，纸太厚可能会导致电池盖变形。

FAQ电台 什么？PSP游戏也能即时存档？带给你玩到哪里存到哪里的乐趣！欲知详情，敬请关注"玩转PSP"栏目。

广告后来看江苏省**俞杰宝**玩家的问题："各位小编救命啊！小弟最近在玩《重生传说》，从某个登山洞出来后到了一个叫バビログラード的小镇，之后在教堂里拿到一本《苍兽圣典》，但接下来就不知道要做什么了，我已经在镇中转了好几个小时，快吐血了……"《苍兽圣典》上写着要我们解开暗号，与镇上的居民交谈便可获得暗号的提示，正确的暗号为"いとしきそら"。得到答案后与升降机管理员对话，他会要求玩家输入暗号，成功输入后便可利用升降机前往港口了。

接着来看上海**小猪头**的来信："最近在玩《CLANNAD》，想请问一下宇轩，藤林杏的结局该怎么进入呢？游戏里没有明显的选项啊，每次我想靠近藤林杏，她就会把我推到她妹妹那一边，所以玩来玩去都是藤林椋的结局啊。"其实藤林杏和藤林椋的两条线在前半部分是相通的，只有在最后几天的关键选项中才会产生分支，其中最重要的一条是4月28日的一个选项。藤林椋会问你是喜欢长头发

的女孩子还是短头发的女孩子，如果此时选择“长い发が好き”则进入藤林杏的结局，如果选择“短い发が好き”则进入藤林椋的结局。与此类似的还有幸村和古河渚的路线，也是在最后的关键选项才会发生分歧。



网友**Angel boy**的问题：“最近迷上了《动物之森》汉化版，有几个小问题，摇树掉下来的蜜蜂怎么捉？萝卜怎样得到呢？存在村公所里的存款有利息吗？大约多少？博物馆中的画怎样捐？难道自己画？”蜜蜂蛰你前的一瞬间挥动虫网捕捉，可以考虑装备虫网摇树后乱按捕捉键。周6在村里出现的野猪大妈那里可以买到萝卜。存款貌似没有利息，但存到一定数量会给与奖励。博物馆里的画从狐狸商人那里买到后和博物馆的猫头鹰对话就可以了。

下一则是广东玩家**林泳琪**提出的问题：“《火纹 封印之剑》第15章的沙漠怎么拿齐所有道具啊？另外在某回合出现的两个狂战士是否可以说服呢？”章数你应该记错了吧，沙漠的是第14章。这个关卡中一共埋有8个隐藏物品，让我方同伴移动到特定地点就有一定几率发现它们，同伴的运气值越高就越容易得到。具体位置分别为：左上、左中稍偏下、左下、中中偏左、中下、右上略偏中、右中略偏下、右下。其中比较珍贵的有左上方的“银卡”（シルバーカード），中中的“靴子”（ブーツ），另外右上方的“引导指轮”（導きの指轮）必须索菲亚（ソフィーヤ）站上去才能取得。另外，本关的两名狂战士增援都不能说得。

再来看上海玩家**王悦明**的提问：“最近在玩PSP版的《乐高印地安纳琼斯》，通关时的完成率大概是60%多，请问如何才能达成100%完成度？”这位读者肯定没买上辑的《掌机王SP》，想到达成100%完成度，游戏通关一次是必须的。另外还要收集完全85名角色、成功完成3个隐藏关卡、收集全18个宝藏和邮包，还有就是每关的金钱获得量也要达到100%。剩下就是把商店内能买的东西都买下来，这样就能达成100%的完成度了。

FAQ电台 华丽的界面、简单的操作、丰富的功能，樱花系统遭破解，全烧录卡品牌移植成功，欲知详情请关注下辑“玩转NDS”栏目。



北京猎人**吴奇玖**来信想让小编们推荐一种适合打雄火龙的武器。对付雄火龙首推大剑，雄火龙在空中、地面吐火球，或是冲撞结束后都可以用3级蓄力斩造成很大伤害。其次推荐大锤，雄火龙头部气绝吸收很高，蓄力砸头是很不错的战术。



江西猎人**盛世杰**来信提问：“在《MHP2G》里神龙木和神龙苔怎么拿？”游戏中这两种道具都是出自浮岳龙身上，尤其是在它背上剥取时出现的几率很高。

广东猎人**黄天蕾**的问题是：“小弟最近想练长枪，但是不知道该穿什么装备好，能请小编们帮忙推荐一下后期的长枪专用装吗？最好配出以下技能。防御装：斩味+1、心眼、防御性能+1、防御强化；回避装：斩味+1、心眼、回避性能+2、回避距离UP。”这位同学所说的两套装备都是正常情况下配不出来的，如果少一个心眼的话倒是能配出，具体方法为防御装使用铠龙装头铠X（铁壁珠）、铠龙装铠甲X（匠珠）、铠龙装臂甲X（绝壁珠）、金刚·真[腰体](绝壁珠)、金色的足·真（匠珠×2）；回避装的话就直接穿迅龙X装吧，自带回避性能+2和回避距离UP，然后用匠珠镶出一个斩味+1。

沈阳猎人**李明扬**来信询问：“1.白速龙真的有小金冠么？杀了两百多只也没见着……2.轰龙装的头盔怎么出现？生产列表里没看见。3.毒怪鸟到底能不能中麻痹啊？”1.刷白速龙小金冠推荐集会所★6任务：强敌、白速龙王出现！2.制作轰龙头盔需要关键素材“轰龙头壳”，记得在与轰龙战斗时破坏它的头部。3.用武器的麻痹属性可以让毒怪鸟陷入对应的异常状态，而麻痹陷阱对这个怪物是无效的。

在一起的时间总是很短暂的，FAQ电台播报到此结束，各位玩家朋友们，我们下辑再见了，也顺便祝各位游戏愉快！

小编寄语

LIKY

◆最近对我来说真是个怀旧的时期，刚做完了《西林DS2》的前线又迎来了PSP版《机战A》发售，这两款游戏都是初进编辑部时做过攻略的，所以特别有感情，现在翻出当年自己做的GBA版《机战A》攻略来玩PSP版，感觉更是特别。尤其是玩到08MS出场时，听到熟悉的主题曲《嵐の中で輝いて》，想起当初一边听米仓千寻的歌一边写攻略的日子。

◆上周一天深夜，正准备上床时，小区一根巨大水管爆裂，不到10分钟小区就被淹了一尺深的水，家住一楼我都准备收拾东西逃跑了，好在最后水势涨到与门槛平齐的位置被控制了，万幸。

雷伊

■自从在PSN上下了《功夫熊猫》的高清预告片后就一直非常期待这部动画电影，6月20日去看了首映，水准的确没有让人失望。之前去电影院看《钢铁侠》的时候，最后的演职员名单直接被掐掉了，导致后面的一小段内容没有看到。这次《功夫熊猫》倒没有遇到这种情况，演职员名单后面的一小段内容终于看全了。

■感谢高清格式之争的结束，去年下半年我还在为看不到BD版的《变形金刚》而郁闷，而现在，我只需要坐等9月份派拉蒙的回归就可以了。《变形金刚》、《钢铁侠》……对了，还有梦工厂的《史莱克3》和《功夫熊猫》！

盲先知

○只有结果是好的，过程才是好的；只要结果是好的，过程就是好的——摘自自己的博客

○喜欢的那款W350已经上市，到市场一问，这款低端机竟然要价1785大洋。看来没手机的日子还要持续一段时间吧……

○"灵魂乐"（Soul）在国内似乎并没有流行、摇滚等音乐受关注度高，不过能够在茶余饭后来上一曲也是惬意得很。虽然这个名字很严肃，但其实这种音乐多是一种发自内心感受的描述，内容也多是劝善，听起来比较轻松。这里为大家推荐黑人女乐手Fontella Bass的一首《This Little Light of Mine》，很能体现这种音乐的特色。

紫枫

◆致

家里的一位至亲长辈过世，由在医院照顾至最后守灵送葬，前后在家里花掉近一个月，搁置了不少事情，也漏掉连续两辑《掌机王SP》未能参与，望大家见谅，恕罪则个。

◆祝

祝CF新婚快乐，早生贵子，三年抱俩，五年抱仨，八年抱五，十年抱八……

◆那个啥

其实，男人可以活得很简单，左手漂亮姑娘，右手大奔钥匙，这就足够了……

◆扯

"向大家推荐一部情节很搞、节奏很拖、关系很乱、对白很贫、现在很火的剧集，假如你有空、有闲、有耐性且不假装认为看连续剧是白痴行为的话，那么可以看看这部三十多集的连续剧，名叫《奋斗》……""你才开始骂？老兄，落后时代了……"

◆结论

"哥们，我跟你说，我算是想开了，攒钱干嘛？赚了就得花，不然赚那么多钱，等到老来一甩手全送医院里了，就算有花不完的，火葬场还在那后边排队等着呢……"

胧月

★《MGS4》的首周销量真是难能可贵，以PS3在日本的装机量而言，也无怪不管是索尼的朋友还是敌人都惊讶了好一阵子。

★回过头去想曾经很喜爱的某位大师的著作，大概是思路闭塞的关系，为了捧红主角，敌人的智商通常不超过60，随便一个过家家的点子就是"妙计啊妙计"；要当一派领袖无需品德和统率力，只要能打就行，更叫人郁闷的是，这一派竟莫名其妙地发展壮大了。

★思路闭塞不可怕，可怕的是道德标尺和善恶观念的混乱。为了给父母报仇而杀人如麻的主角从来不担心自己有朝一日也会被刀下亡灵的后代手刃；在一口一句为同伴辩护"罪不至死"的同时却又想着是不是要杀掉看过一眼自己妹子裸体的路人甲……因为字数关系不想举例太多，以弱肉强食的操作方式来陈述"侠之大者"，无疑是在自抽，归结到最后就是"主角的屁股摸不得"。

洋葱



◆好几部正在追的动画都从原预定的二十四话变成了十二三话，剩下的说是要作为第二季在年底或明年播放，等待的日子实在是太难熬了。

◆大热天的和胧月、乌冬走了老长的路，就为了去一家貌似不错的饭馆。可当我们三人满身臭汗到达目的地的时候，店门口竟然写着"此店转让，停止营业"……

◆休息日重温了一下《咒怨》，结果当晚立刻失眠，我对鬼怪果然还是没辙啊。

宇轩

◆不要想着改变一个人的性格，当所有的外力都不存在时，他又会变回老样子。

◆责任这种东西，大多是人自己给自己揽下的。虽然看起来很辛苦很多余，但承担的时候也会感到很幸福。

◆看到石康的一篇东西，说男人最大的诡计就是培养女性的虚荣。让女性把青春、美貌这些人手一份的事情都当成是真的，并且只需要争取到它们就够了。嗯……要是真的只有那么简单就好了。

◆好吧，实在忍不住提一下《MGS4》。虽然我是伪非，但是……但是……它实在是太强了……

软饼干

◆最近大半个月，老是暴雨和台风，那终日的阴郁潮湿感总是驱散不掉。自己虽然生在江南，对于暴雨已是见怪不怪，但连续被暴雨折磨也是头一次，真是闹心啊。

◆每天下班回家先洗个澡，然后喝一罐冰冻的饮料，能瞬间把闷热疲劳感驱散掉，不然连饭都吃不下。又因为自己不擅喝酒，所以逛超市时无意中发现了菠萝啤，抱着尝试的心态买了几罐回去，连喝3罐居然也脸不红心不跳，真是非常不错。

◆近期热门电影有《功夫熊猫》、《无敌绿巨人》和《纳尼亚传奇2》，感兴趣的玩友绝对得去电影院体验下。

乌冬

◆《机战AP》是一款不错的游戏，但是这几天在做的攻略过程中发觉越玩下去就越没动力，难道是自己期待太高了，还是说寺胖你做不出来有激情的东西了？搞不懂。

◆最近每天临睡前都会想想今天做了什么，明天该做些什么。但是每次等一觉醒来，就会把昨天的事忘得一干二净，生活和工作仍旧维持老样子，惟一的改进就是入睡快了……

◆每个周日的晚上都会定时接受一次某腐女暗黑电波——对近期《反叛的鲁鲁修R2》剧情有感。

马修

◆一段新的生活的开始，基本等于向从前的日子告别，可是、可是……心里真的放得下从前的一些记忆吗？这些记忆现在已经只属于我自己了，实在忘不掉，就顺其自然好了，夜深人静时独自从心底翻出来凭吊凭吊，也就可以了。

◆去电影院看了《功夫熊猫》，看过笑过不禁慨叹，片子的中国风实在是太足了！

◆对于某艺术家抵制《功夫熊猫》的行为，我只想说，自我炒作无所谓，但请不要玷污"爱国主义"这四个字，好吗？

◆惊闻《真·三国无双5 Special》对应的机种是PS2时，我彻底服了光荣了……话说就《355》那种素质，如果连画面都没有了，那还有什么了啊？

羽纹

★熬夜看球是件很痛苦的事情，好在这届杯赛各支球队都打得比较积极，因此场面很精彩，不会让人昏昏欲睡，特别是土耳其队上演的逆转好戏让人拍案叫绝。如果要说预测哪支队伍夺冠，个人认为还是德国。

★2008年中国显得有点"不正常"，然而就在这个时候，中国男足挺身而出，用实际行动向国人展示了"2008，我们还是正常的"。

★接上条，就中国队冲击南非世界杯在外围赛就折戟这件事，个人认为只要队员们再努力一点，在亚洲区10强赛里见到中国队的影子应该还是在情理之中。

米格

★连续数日的大雨终于结束，深圳的气温也一下子冲了上来，于是终于游了今年夏天的第一场泳。不知道是不是太久没运动的缘故，游了一个小时就支撑不住，而且晚上居然还有点发烧。看来是该加强锻炼了。

★果然如GF所料，我们家刚买一个月的WiiFit，上面已经铺了厚厚的一层灰尘，为了不被责骂，小米我只好将上面的灰尘偷偷擦净，然后跟GF说，看我今天又锻炼啦，WiiFit果然没白买……话还没说完，就被看穿鄙人伎俩的GF暴打一顿……

★昨天看了一篇有趣的八卦文章，平生第一次体会到看八卦的乐趣，有些东西，不试过永远不会知道它的魅力。

嘟嘟



◆前几天回学校，繁琐的手续加上闷热的天气实在让人难受，不过与好久不见的大家又聚到一起还是很开心。留在学校的最后一个午后，坐在杂乱还未收拾好的宿舍内，门窗都敞开着，闷热的，偶尔一丝凉风，说不出来的各般滋味。总有点伤感的，毕业了，毕业了，挥挥手向我的学生时代告别了。授位典礼那天同学拍了好多照片，看着大家的笑脸，青春真好啊。走的时候还是有人哭了，好生煽情的场面，今后不知还能不能见面，所有的怀念，都留在这个夏天了。

◆这次回家把《仙剑4》给带过来了，去年8月刚发售的时候就兴冲冲跑去买，买回来之后却一直找不到机会开动，就搁置在那里。因为除了初代之外的几代都没有接触过，所以当初美好的回忆还完整地保存着（这是什么理由－－），到了4代果然画面系统都精良了太多，音效也相当华丽，但总觉得不是我心中的那个《仙剑》了。

小编博客

马修

大家好，马修我又来了，本来想狠狠喷一下光荣的，不过想想对于掌机玩家来说，逆移植也不见得是件坏事，大家一起期待PSP版的《355》吧！



最近没怎么更新博客，还是一个字——忙。不过本辑BLOG又轮回到我了，写点啥呢？游戏？写进“自由谈”似乎更好，还可以给自己的栏目装点门面。讲故事？两页远远不够的，我是那种打开话匣子就合不上的人。最后想想，还是写写近期的一些事情吧。因为杂，所以可以写进很多事情；因为杂，所以发挥得更随意；同样因为杂，可以随时收笔，不用担心眼看着超了字数却还得写完、最后央求美编把字缩到很小……OK，开始！

《毁灭日》通关

“《大战争》系列”很考验玩家的心理素质，从GB时代起，就经常出现开局就大军压境的情景，以前我心理素质差时曾直接关机放弃过，好在当时我又穷又闲，穷到换不起卡，闲到不打GB就没别的事干，于是又捡起来了，久而久之也就习惯那种重兵压境的感觉了。后来的GBA版、NDS版虽然难度有所降低，但是还是有一些让人超郁闷的关卡，这一作我就郁闷在了最后一关，初期还算顺利，抢下了下方及左下的全部工厂和机场，正准备大举进攻时，对方指挥官搭载在了小飞机上，然后带着一队陆战空战单位气势汹汹杀下来，连续占领本方下方两个工厂和机场……好吧，我重打，结果悲剧重新上演，我便灰溜溜地放下了。

前几天休息，又捡起来打，还是战败——该BOSS太无赖无耻加无厘头了，我真是想破脑袋也想不出干掉这个BOSS的方法了。第二天和当初负责攻略的盲先知聊，被告知，摧毁上方五个炮台即可……晕，摧毁炮台还不容易，6回合后，四个轰炸机和两个战斗机群便一路搞定了五个炮台，然后通关——说实话，这个打法我很不适应，可我这惯用的战术实在是没法打最后一关，因为根本拼不过BOSS，没有其他选择，最终只能选这个自己不喜欢的战术过关。

尽管如此，我还是找到了当年打GBC《GB大战争2》的最终关的感觉，那就是把握绝望中惟一的一线生机，最终给自己赢得完全的胜利，不同的是，《GB大战争2》的最终关从最开始便让人陷入绝望的境地；《大战争DS2》的最终关，则是让玩家风光几回合后，再眼看着自己的据点被一个个摧毁占据，那种高高在上忽然摔下的绝望，比前者要重得多。作为老玩家，我还是很满意最终关给我的这种感觉的。

深南大道上我们走在

相比中国其他老资格的大城市，深圳的交通曾一直是很引以自豪的，贯通狭长的深圳市的深南大道自然功不可没，不过路是死的，车和人却在不断增多，于是塞车问题也日渐明显起来。

记得刚来深圳时，在深南大道上打的除了考虑红灯多少，基本不会去想塞车的问题，不过这两年、尤其是今年却不得不列入考虑范围内了。首先就是车多，高峰时期在立交桥上往下一看，汽车如蚂蚁搬家一般络绎不绝。人也增加了最少一倍，春节时，有报道说，由于深圳房价过高，返乡过年的人有半数不再回来，然而春节后上班那天，我就惊奇地发现车站等

岁数大了

写这篇文字时，老同事一代目的星夜和沙罗都在群里，久未联系，彼此寒暄一阵后，同是游戏爱好者的我们自然聊起了游戏。问及我，PS3游戏都买了啥，我告诉他们是《高达无双》和《真·三国无双5》，两个老友小囧了一下后，沙罗问我就不能尝试尝试其他游戏么？我问尝试啥，星夜说《MGS4》。我一怔，《MGS》确实是很好的游戏，可是不大对我的胃口，当初玩NGC上的《孪蛇》，一众哥们在旁指点我还是没掌握最基本的操作要领——其实就是笨，不过我嘴硬，答曰：“贵。”这样的理由显然很牵强，星夜君刚想驳，沙罗抢先说《MGS》对他没有多大吸引力。这算是为我解了围，其实这也是我的理由，游戏上我更喜欢那种刀光剑影的战斗……当然，除了客观的没时间，还有就是现在岁数大了，缺乏尝试新游戏的激情了。



“岁数大了”是我初中数学老师讲课卡壳时惯用的自嘲段子，不知怎么的就被我给学来了。比如半个月前，一个撰稿人稿子出了些问题，然后提出修改意见，正和妹子怄气的我有气无力地回道：“好吧。”对方怔了一会，忽然问我：“你脾气怎么好了？”“岁数大了……”对方遂无语。

其实比起同龄人，我还是活得很年轻的，毕竟接触的都是游戏动漫圈子里的朋友们。但是，一些惰性还是在我身上反映出来了，比如说保守，比如说固执，比如说上面提到的缺乏激情。很多事情都是这样，拥有时不会觉得有多宝贵，只有失去后才认识到，曾经和自己形影不离的东西原来那么好。



车的人最少比平时多了一倍，车也塞得更厉害了，除了车站里的两辆车，车站外还有六七辆在后面排着，加上修地铁，道路更狭窄了，星期一早上上班高峰时，白石洲到世界之窗这段路乘车绝对慢过步行。

这个变化对我最大的影响就是让我又迟到了几乎半年，直到半个月前才脑袋开窍早走半小时。另外一个影响，就是让我那跟了我3年半的PSP终于当上了MP4播放器，因为一旦堵车，看片子无疑是最棒的消磨时间的办法——打游戏虽然也不错，但是在站着的时候是必须要一个手把扶手的，当打游戏不大现实时，看片就成惟一选择了。

NO SM……

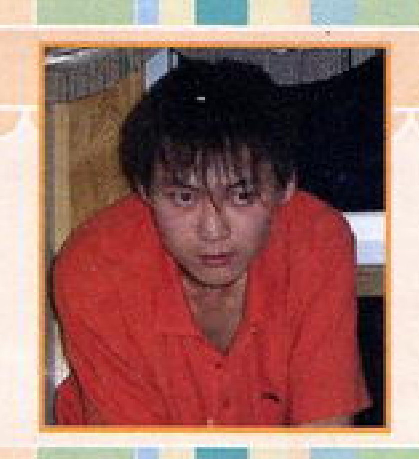
星期天去看电影，在深圳某地铁站，发现一牌，牌子上写“NO SM”，不禁有些惊奇，现在虽然开放，但谁也不会在地铁站SM吧。仔细看才发现，原来那是禁止吸烟的牌子“禁止吸烟 NO SMOKING”，不过“OKING”很不幸地被折行了。



想秀你就来！

如果你有游戏照、生活照、大头照等等所有和游戏有关的照片（相机、手机拍摄均可），就可以把照片和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，我们会将来信和来照选登在交流空间栏目中，让所有的掌机玩家看到你，秀出你的个性！

师照博　昵称：多蒙饭



性别：男　年龄：20
拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《恶魔城》
QQ：67182918
最想说的话：我还没联过NDS……我在西安……

李彩珍　昵称：瓜子

性别：女　年龄：21
拥有掌机：iDSL
喜欢的游戏：《牧场物语》
地址：广东省中山市南区渡头朗围工业区银山沙场
邮编：528455　QQ：876619156
电话：13702375365
想说的话：不要玩得太晚，注意好身体（感冒中）。

唐达　昵称：骑着木马的王子

性别：男　年龄：14
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《怪物猎人》
地址：广东省肇庆市明珠路圣泽港湾B幢305
邮编：526060　QQ：437657455
想说的话：祝《掌机王SP》越办越劲！

康健　昵称：蓝色命运

性别：男　年龄：19
拥有掌机：GBL、GBC、GBA、NDS、PSP
喜欢的游戏：《机战》、《铁拳》、《头文字D》
地址：沈阳市大东区小河沿路1号水岸雅居E座1-9-3
邮编：110042　QQ：578867522
电话：13840310370
想说的话：游戏就是我的人生，《掌机王SP》就是我玩游戏的法宝！

黄斌　昵称：不越

性别：男　年龄：16
拥有掌机：GBA SP、PSP
喜欢的游戏：高达题材的游戏
地址：上海市虹口区凉城路815弄1号203室
邮编：200434　QQ：353271412
电话：13917920688
想说的话：我就是Gundam！

罗周　昵称：楠楠

性别：男　年龄：19
拥有掌机：PSP-1000、PSP-2000
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《最终幻想》
QQ：442907814
电话：15924369697
想说的话：单身猎人们，今年11月11日上盟区一起去刷雌雄双火龙吧。

颜珏林　昵称：JOIN

性别：男　年龄：20
拥有掌机：GB、GBC、GBA、GBA SP、GBM、NDS、iDSL、PSP-1000、PSP-2000、
喜欢的游戏：《机战》、《口袋妖怪》、《火焰之纹章》、《怪物猎人》
地址：厦门市前埔5里174号701室
QQ：592671689　电话：13950174998
想说的话：如果《机战》不出了！那我就把所有机子都……收起来……

茹浩然

性别：男　　　年龄：16
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《塞尔达》、《怪物猎人》、《无双》
地址：北京市顺义区前进花园石门苑38号楼4门402
邮编：101300
电话：89424622
想说的话：让我中台PSP吧，这样我就不用看着别人玩了。

马天一　昵称：狂卷至人

性别：男　　　年龄：17
拥有掌机：NDS、PSP、iDSL
喜欢的游戏：《高达》、《口袋妖怪》、《马里奥》
地址：天津市大港区福安里22-3-501
邮编：300270　　QQ：609937379
想说的话：天下玩家是一家，相识何必曾相逢。

何嘉涛

性别：男　　　年龄：23
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《BLEACH》
地址：广东省中山市黄圃镇灵古下街42号
邮编：528429　　QQ：349502965
电话：13450904747
想说的话：好想中奖，中什么奖都可以！

陈昊

性别：男　　　年龄：19
拥有掌机：PSP-2000
喜欢的游戏：《天地之门》、《战神》、《最终幻想》、《怪物猎人》
地址：西安市西影路观音庙西村6排56号
邮编：710054　　QQ：408182641
想说的话：先高考后游戏，愿同年的同学们考得轻松，玩得愉快。

赵海栋　昵称：KiraDong

性别：男　　　年龄：18
拥有掌机：GBC、GBA、iDSL
喜欢的游戏：《火焰之纹章》、《最终幻想》、《勇者斗恶龙》
地址：江苏省无锡市北高级中学高二（3）班
邮编：214000　　QQ：283837478
想说的话：我是任饭，最近正慢慢成为宅男……

王伯韬　昵称：佩恩六道

性别：男　　　年龄：17
拥有掌机：GBA、GBA SP、NDS
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《火影忍者》
地址：江苏省常州市清凉新村48-丙-101
邮编：213015　　QQ：100293400２
想说的话：欢迎各位《火影》FANS加入我的晓组织，和我一起收服神奇宝贝吧！

钱洋波　昵称：飞过海海

性别：男
拥有掌机：NDS、PSP（都是过去时）
喜欢的游戏：《怪物猎人》
地址：常州市盛世名门9幢甲单元1002室
邮编：213000　　QQ：425768657
想说的话：PSP啊，你快回来，我的心已不能再等待。

杨泽勋

性别：男　　　年龄：14
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《机战》
地址：河北省燕郊市开发区实验小学彭玉梅转
邮编：065201　　QQ：664771673
想说的话：在电脑上玩NDS太无聊了，我什么时候才有自己的掌机？

王维聪　昵称：NERO

性别：男　　　年龄：16
拥有掌机：NDS、NDSL、PSP（3台）
喜欢的游戏：《啪嗒砰》、《怪物猎人》、《三国无双》
地址：广东省深圳市岗厦中学初二（10）班
邮编：518033　　QQ：724781394
想说的话：喜欢掌机和家用机的玩家加我QQ和我交流。

程铭嘉　昵称：Jake Steven

性别：男　　　年龄：16
拥有掌机：GB、GBC、PSP
喜欢的游戏：《传说》、《怪物猎人》、《最终幻想》
地址：北京市石景山区老山东里11栋31号
邮编：100049　　QQ：838287209
电话：13718905139
想说的话：希望大家能来我的Qzone留言。



栏目主持 米格

暑期来了，同学们放暑假了，而各地聚会活动也丰富了起来，这里米格首先向各地的聚会组织者们道声感谢，也希望你们的每一场聚会都能获得成功。最近最引起米格注意的，就要数上海SPU举办的“SPU肯德基2008酷一夏掌机天下聚会”招聘启示了，究竟他们在寻找什么样的人？下面就让我们一起来看看吧！



SPU为上海KFC协办的2008酷一夏掌机天下聚会招聘50名游戏裁判。具体要求如下：

1. 有强烈的责任感和充实的信心。
2. 有领导大家意识和带动现场气氛的才能。
3. 有持之以恒的耐心和团队合作精神。
4. 熟悉PSP和其他游戏。
5. 7月1日至8月29日内有充分的空闲时间。
6. 有良好的亲和力，懂得如何渲染气氛和维护秩序。

工作内容：

1. PSP游戏对战的指导和裁判，每日工作约3小时。
2. 维持比赛现场秩序。
3. 每次带好PSP与厂商提供的液晶电视至各家肯德基门店。并且安装好设备并统计参赛人数，之后安排参赛者对战。主要比赛项目为：《实况足球》、《DJMax》、《山脊赛车2》、《铁拳》、《MHP2G》。
4. 对参与者的疑问，给予及时的答复，并且能在活动的对外宣传中起积极的作用。

享有的权利和待遇：

1. 每日有100元工资，工作时间按天数计算（一般不超过3小时）。6月28日至8月29日内时间多的优先录取，所有工作人员签署劳动协议。
2. 拥有现场的指挥权、判罚权和领导权。经理评价高的就能录取为KFC接待员，马上给予1周的培训和予以录取。
3. 我们真诚地希望你能和我们共同进步！成就人生！这也是步入社会的好机会！

活动点评：

打工、游戏两不误，这就是SPU小组本次活动的主旨，它给了想要体验打工生涯的学生玩友们一个新选择，让你在与游戏、达人更接近的同时，又能尝试走入社会的辛苦。作为比赛裁判，还能充分锻炼自己的统筹、管理与交际能力。米格也希望SPU能够将本次活动办得精彩、成功，开创聚会活动的新方向！另外，本次活动还包括旱冰表演等丰富项目，感兴趣的玩友们可别错过哦！



详细活动情况参见“天下聚会”官方论坛报名帖：http://bbs.levelup.cn/showtopic-645244.aspx。
注：本次活动最终解释权归SPU所有，“天下聚会”小组只对其进行宣传，不承担责任。

聚会预告



聚会名称：山东济南八一为爱集结号
聚会时间：2008年8月1日
聚会地点：经十路省体育中心鲁信影城内加勒比海风情主题酒吧
聚会口号：集结济南玩家，自由联机，随意交友
聚会内容：PSP《MHP2G》、《山脊赛车2》、《DJMax2》、《大众高尔夫》，NDS《马里奥赛车DS》、《应援团2》、《马里奥聚会DS》。
联系人：小龙
联系电话：15064076767
联系QQ：631910000
论坛报名贴地址：http：//bbs.levelup.cn/showtopic-640372.aspx

聚会名称：广西南宁激情假日相约南宁ACG嘉年华
聚会时间：2008年7月13日
聚会地点：广西大学东校园礼堂
聚会内容：本次活动以由南宁市高校社团联盟共同组建成立的南宁ACG嘉年华委员会为主体，广西艺术学院龙艺动漫社以及南宁市十几所高校社团强强联手共同协办，富含多元化要素，并以此活动为广大动漫游戏爱好者搭建一座平台，以便让动漫迷们沟通交流，共同进步。联机内容以PSP《MHP2G》、《游戏王》、《山脊赛车2》、《太鼓之达人》、《高达SEED》为主，NDS则以《马车》、《应援团》为主。
活动费用：门票5元
联系人：SE
联系电话：13597296696
联系QQ：325811172
联系MSN：jgxxyzjq707@163.com
论坛报名贴地址：http：//bbs.levelup.cn/showtopic-642268.aspx



最近"《机战》系列"真的是非常照顾掌机玩家，不久前特色的《OG传说》，刚刚发售的《机战A 携带版》，想必都让各位《机战》FANS热血沸腾了吧。本辑收录的作品，便是讨论《OG传说》与《OG2》的关联性。下面开始！



寻觅"OG"影踪——解析《机战OG传说》和《机战OG2》的关联性

文 古梓

其实，自打《无限边境 超级机器人大战OG传说》(以下简称《OG传说》)公布的那一天起，官方就通过各种各样的途径反复灌输给我们玩家一个最基本的认识，那就是本作在剧情上绝对和另外一部同样以"OG"为名的游戏《超级机器人大战OG2》(以下简称《OG2》)存在着千丝万缕的联系。作为"《OG》系列"绝对粉丝（自称）的笔者，在仿佛挖掘宝藏一般的游戏通关过程中，的确发现了许多《OG传说》和《OG2》在剧情上的关联性，不敢私藏，故写下此文共享之。

把游戏中的剧情和官方特典广播剧的内容结合起来后，你就会发现，本作所谓的关联性并没有像之前宣传的那么玄乎，和《OG2》在剧情上的联系可以概括为两个方面。谜之敌人"原生种"和被称为"影镜"的组织以及该组织的一些附带产物。至于"亡灵"、"古铁"和"白骑士"之流，这里就不说了，明眼人一目了然。

原生种

原生种（アインスト/EINST）这个单词来源于德语，意为"过去，远古，原初"。玩过《OG2》的朋友应该对这个名字有印象，因为原生种正是《OG2》中的一个敌人势力，是在遥远的过去、借由"思念体"诞生的一种介乎于生命和机械体间的生物。虽然至今我们仍旧不知道他们到底是如何诞生的（官方对这点根本就不加说明），但原生种的目的却十分明确，那就是要消灭破坏"静寂世界"的人类，从而修正一切"错误"，让整个世界成为"原初之地"。到了《OG传说》中，原生种作为最终BOSS的目的却发生了很大改变，他们的老大"ヴァールシャイン·リヒカイト"是为了回归"原初之地"而被创造出来的，因为要回归才开启了"时空门"（CROSS GATE），结果经历了无数次尝试却始终没有办法回去，所以才想到要修正"无限边境"这个世界，将其变成自己理想中的"静寂世界"。某种程度上说，"无限边境"根本就是它一手造成的，它是这个世界的创造者。说起

该BOSS的外形设计，和原生种系列可谓如出一辙，但也存在许多细小的差别，如果将其和《OG2》中两部原生种BOSS机进行比较，你会发现它们存在许多相似之处。



影镜

同样也是《OG2》中的一个敌人势力，原本是隶属于地球联邦军的一支秘密部队，后来却因为看到了军队内部的腐败而和联邦军开战。结果，战况居然是一面倒，无奈之下，温德鲁（影镜的第一号领导者）决定利用当时掌握的“次元转移技术”将主力部队转移到别的世界，并通过在新世界增强自我军事实力，以求重归该世界后挽回局面。而这个寻找新天地的计划，正是传说中的EF计划（ENDLESS FRONTIER，意思刚好就是无限边境，不得不感叹，森住编剧真的很会玩文字游戏）。在《OG传说》中23年前坠入“无限边境”世界的那艘名为“ネバーランド”（NEVERLAND，即经典童话小说《彼得·潘》中的世界“永无乡”，游戏中称之为“乐园”）的战舰，毫无疑问就是影镜进行次元转移的第一艘战舰，所以在里面才会有机动兵器以及W系列的数据。

W系列

这是一个专门为了战斗而创造出来的人造人系列，被赋予番号的W系列都是极为特殊珍贵的，而量产的W系列就只不过是一般的人工智能战斗道具而已。从W01到W10的人造人都是战斗用机器人，外形上有许多机械部件，便于直接战斗，但却不适合驾驶机动兵器作战。W11到W17则在外形上更加接近于人类，具备娴熟的机动兵器驾驶技术，并且可以从事谍报工作及潜入作战。目前可以确定有番号的W系列一共是18人，不过确认了身分的却只有六人，那就是《OG传说》中的W00哈根·布朗宁、W06加露蒂娅和W07艾洗，其余三人则是来自《OG2》的W15沃丹、W16艾其多娜和W17拉米亚。

说到W系列，自然不能忽视一个人，那就是这个系列的主要开发员责人雷蒙·布朗宁。雷蒙自身的复杂性和其思想的矛盾性在游戏中表现得淋漓尽致，可以说是《OG2》中极为特别的BOSS。虽然她是影镜组织的第二领导者，却并非是一个喜欢战争的人。“如果没有战争，就没有现在的我。”对于她而言战争却又是不可或缺的。当年她的双亲都在军方研究人造人技术，无独有偶，一次穿梭机事故让艾克塞琳·布朗宁（也就是《OG2》的女主角，驾驶机体为“白银的堕天使”白骑士）丧生，失去至亲女儿的悲痛使得双亲不顾一切地要用手头上掌握的人造人技术复活艾克塞琳（关于这个复活，剧情中说得十分模糊，有两种可能性，一种是直接在残缺的躯体上复原，一种则是提取遗留的细胞进行克隆，前者可行性值得商榷并且相当恶心，所以笔者一直觉得后者可能性比较大），结果因为技术有限创造出了这么一个“无限接近于人，却又始终不是人”的个体雷蒙。如果没有战争，她的父母就不会在军方从事人造人技术的研究；如果没有这方面的积累，也就不存在她诞生的可能性。雷蒙一直很在意自身的身分，所以便开始追求“创造出真正意义上的人”这个理想，可以说W系列就是她实现梦想的基石。



▲雷蒙

在广播剧中，当准备转移“乐园”到异世界的时候，雷蒙特意叫来了W17（也就是后来的拉米亚），让她认识自己的原型——艾洗。“这几个孩子，将会与危险性最高的第一批部队共同进行转移，稍有差池，说不定就会陷入次元的夹缝之中，从这个世界上消失掉……所以，在那之前，我想让你和你的姐姐W07见一面，你称她为艾洗姐姐也可以。”那一刻，雷蒙真的希望自己创造的W系列是有人类感情的，所以才会说出这么一句话。可惜的是，在当时的W17眼中，W系列就是为了忠实执行任务并完美达成目标的人造人，根本不需要感情，更不具备人类所谓的“血缘关系”。“你说得也对，这才是W系列……我只能创造出这样的人造人……”也许到这里，她才真正明白，自己所想要的结果和自己一直在做的事情其实完全是背道而驰的。她希望自己创造的孩子能有独立的思考能力，能自主地选择自己的道路，但W系列却因为战争而必须是绝对服从命令的群体，这不得不说是对雷蒙自身的一种讽刺。不过雷蒙或许最后应该感到很欣慰，因为W15、W16和W17都先后违背了她的命令，并且拥有了自我的人格和思想。

哈根·布朗宁

作为《OG传说》的主角，他的战斗力和关键时刻的决断力绝对是超一流的。然而，一直困扰着他的却是其身世之谜。他很清楚，自己绝对不是“无限边境”这个世界的人，因为23年前，还是婴儿的他和艾洗正是在“乐园”中被发现的。但他万万没有想到，所谓的真相竟然是这样……在LV3的大门之后，一个小型的调整用密封舱上刻着这

么一行字“W00 哈根·布朗宁”。这才令他恍然大悟，原来他竟然就是W系列计划的最初诞生个体：W00。

最早的W系列计划，是通过人工授精的方式创造出拥有最佳肉体和精神，并且具备高超机动兵器驾驶技术的战士，这也是为什么会把黑色亡灵“亡灵·哈根”设定为W00专用机动兵器的原因。不过，这个计划在诞生了哈根这个婴儿后就被冻结了，为什么？道理其实很简单，创造出来的是一个婴儿，要把这婴儿培养到可以上战场杀敌，最少也要耗费十多年的时间，而十几年的光景，世界格局早就不知道发生了多少次重大变化。换句话说，这个计划从一开始就是没有任何实施可行性的。那么，为什么还能坚持到诞生出哈根呢？说到底还是因为负责人雷蒙的关系。

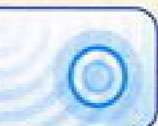


▲哈根·布朗宁

前面也说过，雷蒙十分渴望能经自己的手创造出真正意义上的人，所以才有了哈根的诞生。广播剧中，在转移“乐园”时，她的那句“W系列的孩子们，你们先走一步，在那边等着我吧。还有你，W00，我的……”已经充分表露出了其内心。根据这句话和哈根“布朗宁”的姓氏，笔者基本可以确定，他的“生母”就是雷蒙。所以，她才会给艾洗输入了“保护W00”的指令（虽然因为冲击，艾洗早就忘记了这个，不过就结果而言，她倒是一直忠实地执行着雷蒙这个最后指令），并专门给艾洗设置了“DTD”这个热暴走系统的启动密码。这里不得不小小地抱怨一下，拉米亚和艾洗是惟一一对具有“DTD”密码的人造人。拉米亚启动后的效果是借由热暴走对受损的主程序进行复原，相当于电脑系统的初始化；但艾洗却不一样，她只要一发动“DTD”就会由平时的吐槽毒舌女转变成天然脑残女，开始天真浪漫语无伦次起来，说是借由热暴走提升运算能力吧，结果运算能力也没见怎么提升，就见她打架打得越来越疯而已。

至于W06加露蒂娅，无论是外形上还是性格上，她都十分接近《OG2》的W16艾其多娜，是一个忠实执行指令的个体。因为“乐园”坠落的冲撞造成系统损坏，使得她丢失了一部分记忆数据，为了找寻这一部分记忆，她带着黑色亡灵不断和我方战斗，想借此刺激艾洗恢复记忆。而后更是联合其他敌人，要让“无限边境”陷入永久的斗争漩涡之中，美其名曰“只有战争，才能让世界保持长久的平衡”。这话相信很多人都会觉得似曾相识吧，因为温德鲁就是这个理论的始作俑者。他所倡导的理论是“和平安逸只会滋生腐败，只有保持一种时刻战争的平衡，才能杜绝腐败，并让国家具备强大的战斗力”，当初也是因为这个他才领导影镜和联邦军开战的。只是他没有想到，这一套极端的理论居然会在异世界的这么一个人造人身上得到了继承。

一些细节



接下来说说一些比较容易被忽视的细节上的关联性，不知道大家还记不记得那艘传闻中“几千年甚至几万年前就坠落于此的巨大战舰”，故事的最后我们就是靠这艘战舰的主炮（不是用于攻击而是用来打开次元缺口的主炮，简直闻所未闻）打开了通往原生种领域的缺口。只要细心观察就会发现，在这艘战舰的转移装置旁堆放了许多来自异界的东西，都有些什么呢？“穴马”（《OG2》中某部十分强大的我方机体，以红色和黑色为主色调，锡华姬的专用机器人“邪鬼铳王”和它在外形上就很相像）的躯体残骸，来自《伟大战争4》的机体“合身凯撒”（就是那个胸口挂着“BF”字样的很黄很暴力的东西），还有“亡灵”的躯壳。这说明了什么？是否说明在“《OG》系列”的未来，这些机体都会被彻底打败呢？

还有一个比较令人在意，在游戏中，身为空中世界“佛鲁米多黑慕”特殊战斗组织“奥卢盖斯托尔”的老大，有着骷髅头脑袋的艾泽鲁在听到“布朗宁”这个姓氏的时候明显有所触动，更说出了“不愧为继承了‘布朗宁’之名的男子”这句话。感觉上好像他是认识“布朗宁”的，但在“无限边境”拥有这个姓氏的人就只有哈根。不得不令人怀疑，这个艾泽鲁隐藏在骷髅面具下的真面目到底是怎样的，他不会也是W系列的人造人吧（目前在“无限边境”世界中的人中，还没有哪个是长着骷髅头的，当然，如果将来官方说真有骷髅一族的存在，就当笔者是在自娱自乐吧）。毕竟在“乐园”的LV2大门之内摆放着十张W系列的人造人调整床，它们大部分都因为冲击而机能停止，估计将来也无法再启动，但却有四部是被开启了的。这其中除了W06和W07外，还有两个，W03和W05。这个艾泽鲁的男子，难道真是W03和W05的其中一人吗？

游戏通关之后，画面上出现了一小行字“to be continued……”(待续？)联想起许多仍旧没有明确解释的细节，以及一看就知道是伏笔的众多剧情设定，大概《OG传说》还不会就此就终结。这款作为“《OG》系列”衍生作品的游戏，估计在未来还会得到延续，让我们拭目以待吧。



圣痛

NDS ◆MMV ◆AVG

《圣痛》绝对是笔者目前为止接触过的最异质的AVG。

本作的优点很多，首先，优秀的人设很好地体现出了游戏世界的氛围，颓废中不失光亮，压抑中不缺欢快。音乐的运用更把这种独有的诡异表现得淋漓尽致，尤其是探取到残留思念的那几段。难能可贵的是，制作方并没有单纯满足于这种效果，还大胆地加入升级系统。通过触发特殊事件、探知特殊残留思念都能得到经验值，而升级后能力的大幅度强化更是之后精神世界战斗取胜的必要准备。

不得不大书特书的就是精神世界战斗系统的引入，实在太刺激了，刚开始或许会以为只是一种单纯的节奏游戏，但加入了点、拖、划等多种触摸特色战斗方式后，战斗便充满了刺激感。而且越到后期难度越大，艰苦取胜后的成就感更是无法用言语表达的。



以往的此类游戏，不外乎在特定的几个地点交叉来回，缺乏一种真实的感觉。而本作却大大不同，你可以去网吧上BBS看讨论的帖子，可以收到朋友的短信，可以根据来电者的不同设定短信铃声，还可以看电视上的新闻报道……貌似这些都和主线剧情没有太大的联系，但却给人一种“这座城市并非虚拟”的感觉，真正体现了制作方的用心。

游戏的剧情有点沉重，甚至是有点灰暗，借助不同人的内心来展现出活着的沉重和悲伤。借助华丽到近乎奢侈的文字描述以及豪华声优阵容的倾情表演，使得剧情的表现力更上一个台阶。可以这么说，NDS上很少有具备如此深刻内涵剧情的游戏。当然，缺点还是有的，本作的剧情虽称得上精品，但却在节奏上处理得不是很好，开篇充满诡异悬念的氛围营造得很好，可一进入第一章感觉就全变了，变成轻松的校园生活，不得不说是一大遗憾。

评论人：古梓　评分：9

BLEACH 灵魂升温5

PSP ■SCEI ■FTG



《BLEACH》是久保老师的代表作，自最初在《少年JUMP》连载以来，一直保持着超高的人气，而由其改编的游戏更是横跨各大平台，可谓数之不尽。《BLEACH 灵魂升温5》是PSP上第五款《BLEACH》作品，系统沿袭前四作，继承了爽快的打斗和卡通渲染的3D画面。新角色的增加一直让玩家翘首企盼，本作也没让FANS失望，元十刃等的登场让该系列的阵容更为豪华。

初次搭载的即时万解系统取代了原来蹩脚的“万解人物”，使战斗更有临场感。而新增的TAB系统是本作的一大看点，双人战斗在改变战斗策略的同时也使打法更加多样化，援护攻击也在此基础上进行了强化，不但更为实用，更使战斗的连贯性和爽快性大增。而达到一定条件后释放的W灵压奥义也颇具特色，发动时不但效果华丽，威力也十分可观，特定组合下更有CG动画，有的忠实再现了原作中的场面，有的则十分恶搞，这些无疑都会使FANS感动不已。

厂商在平衡性上下的工夫也能使玩家满意，角色间的能力不会相差太大。本作除了传统的故事模式外还追加了各种挑战，“百人斩”、“时间挑战”以及“生存模式”等都使耐玩度得到保证。此外，本作还有CG和音乐鉴赏模式，可以查看原画以及欣赏游戏中的BGM，MOVIE MODE还能观看官方的连技录象。总之，无论你是原作的FANS，或纯粹只是一个热血硬派的FTG玩家，本作都是值得一玩的作品。

评论人：混沌の霸主　评分：7

火热秘技

栏目主持：盲先知

最近有很多朋友都为了命中率、回避率头疼，这里简单介绍一下游戏处理这种概率数字的一般方法。游戏内存中一般会有一个区域里存放了一些随机数字，系统在判定几率时会抽取一个数字和当前数字做比较。以65%的命中率为例，系统会抽取一小于等于100而大于等于1的数字n，如果n小于等于65系统就会判定为命中，如果n大于65就会Miss。这里介绍的只是一个笼统的概念，不一定适合所有游戏，只是希望能帮助大家理解。



吉他英雄 巡演

美版　Guitar Hero：On Tour　秘技

○隐藏曲目

想要让游戏中的最终隐藏歌曲出现，就要在对决模式中完成所有歌曲。这首最终曲目是《I Am Not Your Gameboy》，来自美国的一支新浪潮乐队Freezepop。



○解锁吉他

一些特定的吉他只有在完成了一定条件之后才会出现在商店中。

吉他	出现方法
Moderne	在Easy难度中每首歌都得到5星以上评价
ES-335	在Medium难度中每首歌都得到5星以上评价
Les Paul Dbl. Cutaway	在Hard难度完成所有曲目
Vanguard	在Expert难度中有一首歌得到5星以上评价
Synapse	在Expert难度中每首歌都得到5星以上评价



秘密特工叮当

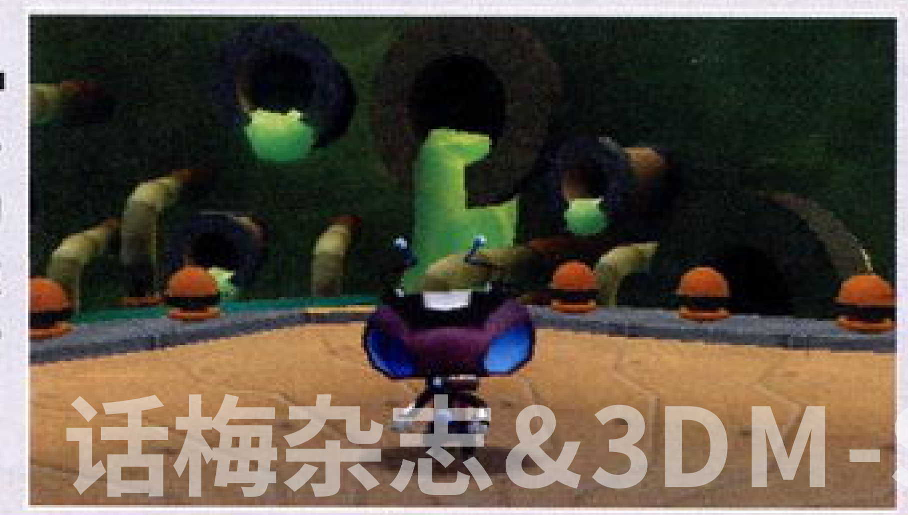
美版　Secret Agent Clank　秘技

○皮肤密码

在游戏中暂停，然后输入→、→、←、↑、↓、↓、×，就能得到遥控小机器人的皮肤。

○前作联动

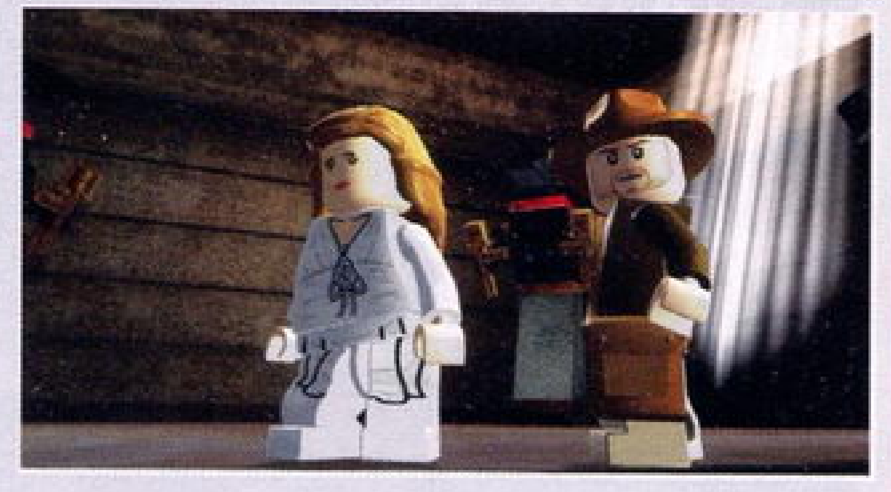
如果玩家的记忆棒里有前作《瑞奇与叮当5》的进度，那就可以选择“Special”菜单之中的“Check Size Matters Save”选项。系统会检测记忆棒里前作的进度，如果成功就会开启一些隐藏皮肤，而且这些皮肤都是免费的。





乐高印第安纳琼斯 最初的冒险

美版　Lego Indiana Jones: The Original Adventures　秘技



在上一辑中我们已经为大家放过隐藏人物的密码，这次继续为大家奉上一些其他密码。

○物品、能力密码

这里的密码依然需要在大厅一楼左边教室（Classroom）的黑板前输入。

密码	内容
3X44AA	Secret Characters
B1GW1F	Fertilizer
4ID1N6	Disguises
3HE85H	Silhouettes
VNF59Q	Beep Beep
33GM7J	Ice Rink
FJ59WS	Fast Fix
0P1TA5	Super Slap
VM4TS9	Treasure×2
378RS6	Fast Dig
V83SLO	Fast Build
VIKED7	Artifact Detector
VLWEN3	Treasure x4
WWQ1SA	Poo Treasure
VN3R7S	Super Scream
VIES2R	Character Treasure
V84RYS	Treasure×6
MDLP69	Regenerate Hearts
VUT673	Parcel Detector
VKRNS9	Disarm Enemies
A72E1M	Treasure×8
H86LA2	Treasure Magnet
VI3PS8	Treasure×10
B83EA1	Invincibility

这里为大家提供PSP的金手指修改方法。使用CheatMaster的玩家可以打开记忆棒里CheatMaster的文件夹，找到CHEAT.DB文件并用记事本打开，将下列代码添加到文件的末尾。在进入游戏后，呼出CheatMaster并加载表格就可以在游戏中实现相应的效果了。

PSP

超级机器人大战A 携带版

日版　スーパーロボット大战A PORTABLE　金手指




```
_S ULJS-00143
_G SuperRobotWar_A_Portable
_C0 金钱最高
_L 0x2088A0E0 0x0098967F
_C0 SP不减
_L 0x80319578 0x010001C0
_L 0x00000000 0x00000000
_C0 气力150
_L 0x8031957A 0x010001C0
_L 0x00000096 0x00000000
_C0 无限行动
_L 0x4031954C 0x01000070
_L 0x00000000 0x00000000
_C0 我军全体集中
_L 0x20162A0C 0x80820078
_L 0x20162A10 0x30420003
_L 0x20162A18 0x2C420001
_C0 我军全体必中
_L 0x20162A4C 0x80820078
_L 0x20162A50 0x30420003
_L 0x20162A58 0x2C420001
_C0 我军全体魂
_L 0x20162C48 0x80820078
_L 0x20162C4C 0x30420003
_L 0x20162C54 0x2C420001
_C0 我军全体努力
_L 0x20162A94 0x80830078
_L 0x20162A9C 0x30630003
_L 0x20162AA8 0x2C620001
_C0 我军全体幸运
_L 0x20162B08 0x80830078
_L 0x20162B10 0x30630003
_L 0x20162B1C 0x2C620001
_C0 我军全体加速
_L 0x20162960 0x80830078
_L 0x20162968 0x30630003
_L 0x20162974 0x2C620001
_C0 我军全体必闪
_L 0x201629EC 0x80820078
_L 0x201629F0 0x30420003
_L 0x201629F8 0x2C420001
_C0 我军全体铁壁
_L 0x20162A6C 0x80820078
_L 0x20162A70 0x30420003
_L 0x20162A78 0x2C420001
_C0 我军全体觉醒
_L 0x20162BDC 0x80830078
_L 0x20162BE4 0x30630003
_L 0x20162BF0 0x2C620001
_C0 我军全体突击
_L 0x20162CFC 0x80820078
_L 0x20162D00 0x30420003
_L 0x20162D08 0x2C420001
```

绘 licut

哗啦啦

狩猎季节2G 第7话

这、这是…
古龙种？！

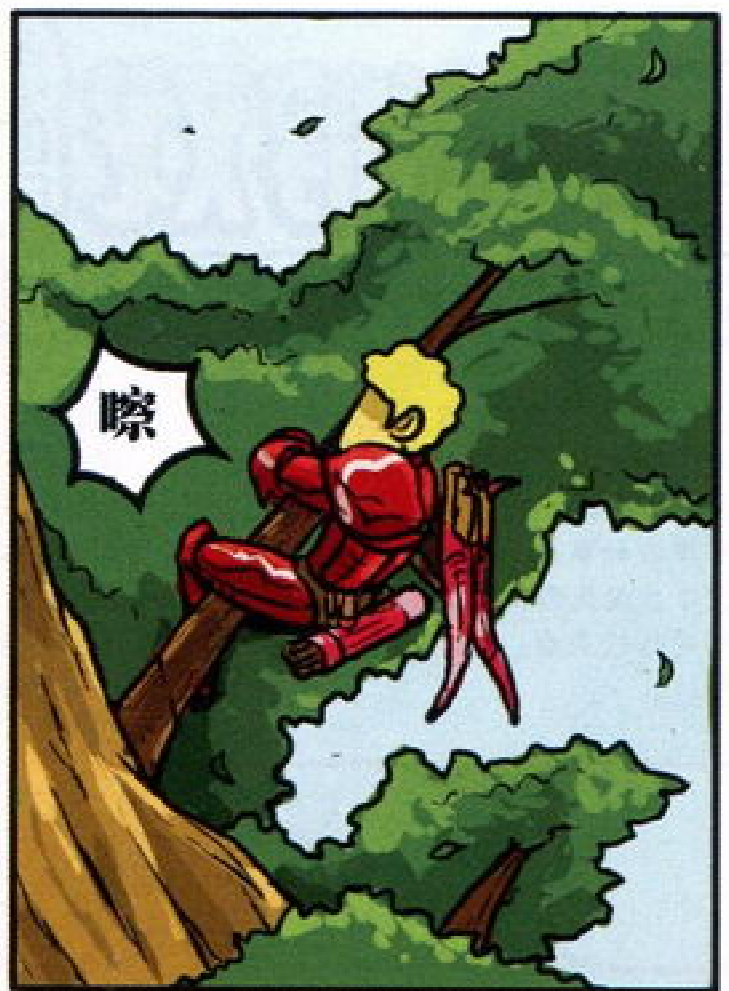


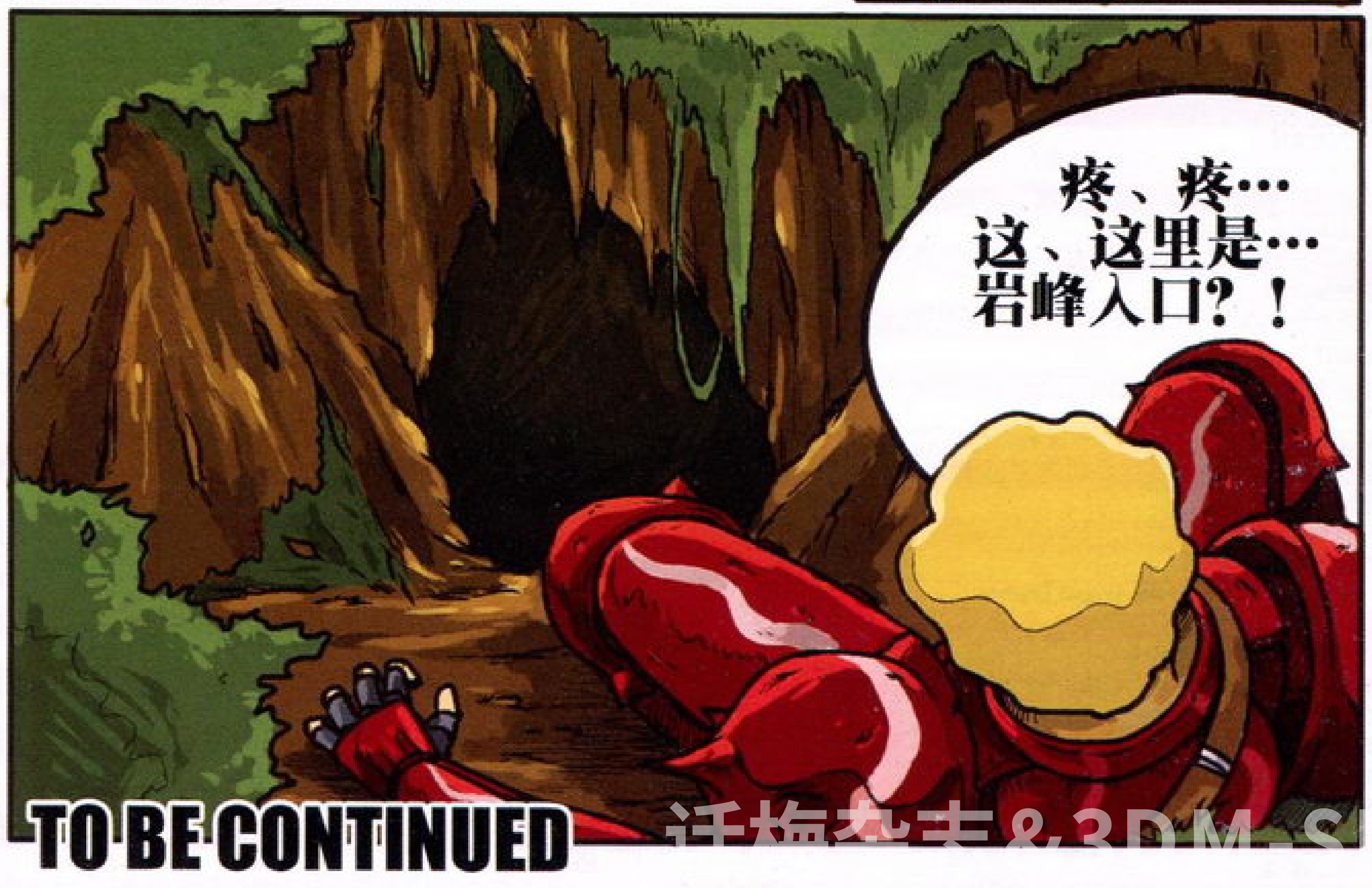









嚓啦
那家伙好像已经离开了…总算又逃过一劫。这岩峰也太危险了…

嚓

嚓
他大爷啊啊啊！！

疼、疼…
这、这里是…
岩峰入口？！
TO BE CONTINUED

掌机游戏综合发售表
SOFT RELEASE SCHEDULE

经历了6月底NDS上的游戏狂潮后，7、8月的暑假也已经来临，这也意味着又有一大堆好游戏在等着玩家了。"《超执刀》系列"在NDS上的第2作美版将先行发售，而且在日期上比日版要早一个多月，这也是无可厚非的事情，因为该系列在欧美的人气要比日本高得多。而7月17日，日本国民RPG作品《DQ V》的复刻版也将与NDS玩家见面，从目前公布的情报来看，游戏中的新要素要比想象的多，新老《DQ》玩家均不可错过。

发售表阅读提示

1.本发售表中发售日下方的信息从左到右依次为中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格（中文名下方的是日/英文原名）。
2.以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。所有日版游戏的价格均为税后价格。
3.红色字体为受瞩目游戏。



2008年7月1日			
救急救命 超执刀2	Atlus	AVG	29.99美元
Trauma Center: Under the Knife 2			
2008年7月3日			
利克与约翰 消失的两幅画	fonfun	AVG	4800日元
リクとヨハン 消えた2枚の絵			
七日死游戏	Square Enix	AVG	5040日元
ナナシ ノ ゲエム			
极速房车赛 街头赛车	Codemasters	RAC	24.99欧元
GRID			
2008年7月8日			
席德·梅尔的文明 革命	2K Games	SLG	29.99美元
Sid Meier's Civilization Revolution			
2008年7月10日			
多卡邦之旅 友好地对决吧	Sting	TAB	5040日元
ドカポンジャーニー なかよくケンカしてっ			
传说的斯塔菲 对决！达伊尔海贼团	Nintendo	ACT	4800日元
传说のスタフィー たいけつ！ダイール海贼团			
花样男子 恋爱吧少女	Konami	AVG	5250日元
花より男子 恋せよ女子！			
节奏改造大战 龙剑战记2	NBGI	ACT	5040日元
カスタムビートバトルドラグレイド2			
火影忍者 疾风传 激突！鸣人VS佐助	Takara Tomy	ACT	5040日元
NARUTO—ナルト—疾风传 激突！ナルトVSサスケ			
鬼太郎 妖怪大激战	NBGI	ACT	5040日元
ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大激战			
2008年7月15日			
太空黑猩猩	Brash Entertainment	ACT	29.99美元
Space Chimps			
2008年7月17日			
勇者斗恶龙V 天空的新娘	Square Enix	RPG	5490日元
ドラゴンクエストV 天空の花嫁			
学校怪谈DS	Compile Heart	AVG	5040日元
学校の怪谈DS			
合金弹头7	SNK Playmore	ACT	5040日元
メタルスラッグ7			
Hello Kitty的熊猫运动场	Dorasu	SPG	5040日元
ハローキティのパンダスポーツスタジアム			
2008年7月22日			
最终幻想IV	Square Enix	RPG	39.99美元
Final Fantasy IV			
木乃伊 龙帝之墓	Sierra Entertainment	AVG	29.99美元
The Mummy: Tomb of the Dragon Emperor			
2008年7月24日			
黄昏综合症 禁断都市传说	Spike	AVG	5040日元
トワイライトシンドローム 禁じられた都市传说			
街道创造者DS	D3 Publisher	SLG	5040日元
街ingメーカーDS			
家庭教师HITMAN DS 炎之热斗 超 燃烧吧未来	Takara Tomy	FTG	5040日元
家庭教师ヒットマン REBORN! DS フレイムランブル超 燃えよ未来			
2008年7月31日			
节奏天国 金	Nintendo	MUG	3800日元
リズム天国 ゴールド			

心跳魔女神判 2	SNK Playmore	AVG	5040 日元
どきどき魔女神判 2			
盗贼皇女	MMV	A・RPG	5040 日元
スティールプリンセス 盗賊皇女			
信长的野望 DS2	Koei	SLG	5040 日元
信长の野望 DS2			
熊猫日记	NBGI	ETC	5040 日元
パンダさん日记			
小芝麻 2 我家宝宝最棒	Creative Core	ETC	5040 日元
まめゴマ 2 うちのコがイチバン			
2008 年 8 月 7 日			
火焰之纹章 新・暗黑龙与光之剑	Nintendo	S・RPG	4800 日元
ファイアーエムブレム 新・暗黒龙と光の剑			
召唤之夜 2	NBGI	S・RPG	5040 日元
サモンナイト 2			
2008 年 8 月 12 日			
麦登橄榄球 09	EA Sports	SPG	29.99 美元
Madden NFL 09			
2008 年 8 月 22 日			
雷电十一人	Level—5	RPG	4800 日元
イナズマイレブン			
2008 年 9 月 4 日			
蓝龙 PLUS	AQ Interactive	RTS	5980 日元
ブルードラゴン プラス			
2008 年夏			
AWAY 混乱的迷宫	AQ Interactive	RPG	5229 日元
AWAY シャッフルダンジョン			



2008 年 7 月 3 日			
大家来读书 名作 & 推理 & 怪谈 & 文学	Dorasu	ETC	3990 日元
みんなで读书 名作 & 推理 & 怪谈 & 文学			
2008 年 7 月 10 日			
战神 落日的悲怆曲	Capcom	ACT	5240 日元
ゴッド・オブ・ウォー 落日の悲怆曲			
新世纪 GPX 高智能方程式 VS	Sunrise	RAC	5040 日元
新世纪 GPX サイバーフォーミュラ VS			
破烂机器人浪漫大冒险 步行机车对战锦标赛	Irem	A・AVG	5040 日元
ポンコツ浪漫大活剧バンピートロット ビークルバトルトーナメント			
2008 年 7 月 17 日			
高达 激战宇宙	NBGI	ACT	5040 日元
ガンダム バトルユニバース			
永恒大陆提尔纳诺 悠久之仁	System Soft Alpha	A・RPG	5040 日元
ティル・ナ・ノーグ 悠久の仁			
公主之日 携带版	Takuyo	AVG	6090 日元
ひめひび Princess Days ぽーたぶる			
2008 年 7 月 24 日			
罪恶装备 XX 重音核心 PLUS	Arc System Works	FTG	3990 日元
ギルティギア イグゼクス アクセントコア プラス			
无限轮回 梦归古城	日本一 Software	AVG	5040 日元
インフィニットループ 古城が见せた梦			
英雄传说 空之轨迹 the 3rd	Falcom	RPG	5040 日元
英雄传说 空の轨迹 the 3rd			
2008 年 7 月 31 日			
玛娜传奇 学园的炼金术士们 携带版+	Gust	RPG	5040 日元
マナケミア 学园の炼金术士たち PORTABLE +			
梦幻之星 携带版	SEGA	A・RPG	5040 日元
ファンタシースターポータブル			
PC-E 精选 银河少女传说合集	Hudson	ETC	2940 日元
PC エンジン ベスト コレクション 银河お娘样コレクション			
PC-E 精选 天外魔境合集	Hudson	ETC	2940 日元
PC エンジン ベスト コレクション 天外魔境コレクション			
2008 年 8 月 7 日			
流行之神 2 携带版 警视厅怪异事件档案	日本一 Software	AVG	5040 日元
流行り神 2 ポータブル 警视厅怪异事件ファイル			
2008 年 8 月 12 日			
麦登橄榄球 09	EA Sports	SPG	39.99 美元
Madden NFL 09			
2008 年			
异说 最终幻想	Square Enix	FTG	售价未定
ディシディア ファイナルファンタジー			

近期掌机资源下载列表

下载页地址：http://www.levelup.cn/zjw

游戏更新区

2008年6月15日～2008年6月26日

终于熬到了6月底的这次游戏大潮，可以好好地玩一下了。本次要给大家推荐的是NDS上的两款音乐游戏——《吉他英雄巡演》和《大合奏DX》。不过目前大部分烧录卡都不能很好地支持《大合奏DX》的运行，特别是想通过Wi-Fi下载新歌曲的玩家，只能再忍一忍了。

NDS ROM

编号	版本	名称	容量	编号	版本	名称	容量
2353	美	兔宝宝 动画指挥	1Gb	2368	美	古怪赛车 冲撞	512Mb
2354	欧	森林守护者	128Mb	2369	美	打砖块DS	512Mb
2355	欧	兔宝宝 动画指挥	1Gb	2370	美	太空侵略者EX	512Mb
2356	美	侦探神宫寺三郎DS 远古的记忆	256Mb	2373	美	宠物鸡小店3	512Mb
2357	日	BREATH 茜色的吐息	512Mb	2374	欧	美食指南 今天吃什么	2Gb
2358	日	僵尸式英语力苏醒术 死亡英语	512Mb	2376	美	虚幻勇士 毁灭夏之纳	256Mb
2359	欧	心灵泡泡	256Mb	2377	日	公主初次亮相	512Mb
2360	美	搞笑特训班DS	64Mb	2378	日	鬼魂力量 创世	512Mb
2361	欧	安琪的骑术学校	256Mb	2379	德	美食指南 今天吃什么	2Gb
2362	欧	我的动物学校	256Mb	2380	美	吉他英雄 巡演	1Gb
2363	日	必胜柏青哥攻略 Vol.2 新世纪福音战士	2Gb	2382	美	虚拟系列 摇滚巨星	512Mb
2364	美	世界树迷宫2 诸王的圣杯	256Mb	2383	美	机器人总动员	256Mb
2365	美	我的时尚工作室	256Mb	2384	美	最终幻想战略版A2 封穴的魔法书	1Gb
2366	美	宠物医生2	512Mb	2385	日	兄弟乐队 大合奏DX	512Mb
2367	韩	触摸花图	512Mb				

PSP ISO

名称	容量大小	名称	容量大小
91号医师	439MB	机器人总动员	514MB
超级机器人大战A 携带版	386MB	世界超级摩托车锦标赛 2008	160MB
秘密特工叮当	1157MB	地狱男爵 恶魔科学	623MB
沙滩机车赛专业版	483MB	剑、魔法与学园物	149MB
太空侵略者 极限版	59MB	幻想国物语	234MB











影音更新区

前几天路过影院，忽然发现人满为患，一看才知道原来宣传已久的《功夫熊猫》已经上映了。这部动画充满着浓烈的东方气息和诸多的搞笑元素，而且绝对不含任何出血镜头。如果你没有机会去影院，那么用小P欣赏一下也不错。

影音更新列表

名称	影片格式	名称	影片格式
伤城	480MP4	星际牛仔	480MP4
尼姆岛	480MP4	功夫熊猫	480MP4
六年之痒	480MP4	哈尔的移动城堡	480MP4
300撞士	480MP4	潜龙谍影4 限定版BD专题二	480MP4
蝙蝠侠诞生	480MP4	机动战士F91(全)	720MP4
魔幻王国	480MP4	职业男人	480MP4
鬼样少年少女	480MP4	记忆女神的女儿们	480MP4
仙乐传说(全)	480MP4		

软件更新区

随着夏天的来临，掌机软件业也有所升温。NDS上的大热门软件SNK街机模拟器NeoDS推出V2.0版，加入按键自定义等功能，千万不能错过。绘图软件UAPaint也推出新版，可以更改画布大小。PSP方面，JAVA模拟器PSPKVM也推出新版，支持中文输入。而记事本软件PSPWrite也发布新版，降低了CPU运行频率，更加省电。

PSP软件更新列表

名称	类型	版本	名称	类型	版本
PSPVE	V1.0.2	Vectrex模拟器	公交线路、列车时刻查询系统	–	线路查询软件
PSPKVM	V0.4.0	JAV 模拟器	Rise Of The Triad PSP	V1.01	FPS 游戏
PSPWrite	V1.0.5	记事本软件	Brushes	V2.0	绘图软件
LyricShow Player	V0.9.5	歌词播放软件	扫雷	–	国产游戏
xReader	V1.1.0 release6	电子书阅读软件			

NDS软件更新列表

名称	类型	版本	名称	类型	版本
NeoDS	V2.0	街机模拟器	GraphDS	V0.8	计算器
ZXDS	V0.8.0 beta 1	模拟器	UAPaint	V1.01	绘图软件
OtaClockDS	RC2	MGS 时钟	NDSICO	V1.04	图标软件

中文游戏区



《冲啊！阿源 夕阳木工物语》 | 中华ACG民间协会

巴士汉化组和老牌汉化组PGCG合并后的首款汉化游戏正是这款不久前PSP上发售的ACT作品，游戏的玩法比较爽快，整体素质也不错，汉化后更值得大家一试。



《星之海洋 初次启程》94%汉化版 | 3DM汉化组

著名的PC游戏汉化组3DM也加入了掌机游戏汉化的行列，这款PSP上的《星之海洋：初次启程》94%汉化版便出自他们之手，所谓的“94%汉化”指的是目前的剧情汉化度是94%，未来汉化组还会进一步完善。



《超级机器人大战A 携带版》汉化测试版 | 中华ACG民间协会

万众瞩目的《机战AP》如期发售，汉化版也在不久后发布，但是由于时间仓促目前只是一个剧情测试版，汉化组也坦然宣称还有着诸多的不足，所以推荐给等不住完美版又不想看蝌蚪文的玩家。



《万能先生的追女生活 夜间实战篇》 | 星组

这是一款指导男生如何追求女生的NDS游戏，其中包含了各种追求女生的方法和参考经验，另外还收录了一些可以和女生一起玩的迷你游戏。如今得以汉化，可谓实用性倍增，请各位善加利用。

本下载列表包含2008年6月15日～2008年6月26日所有资源更新内容，请到《掌机王SP》下载更新页进行下载。红色所标记的为推荐下载资源。



精彩内容导视

本辑看点

《洛克人ZERO3》极速通关影像（下）



羽纹： 相信看过上次“《洛克人ZERO3》极速通关影像”的玩家都对演示者的高超技艺感叹不已，而这次我们会继续播放本影像的后半部分。为配合影像，本次的“洛克人世界”专栏特别邀请视频演示者“PC菜鸟”来作客，由他来谈谈影像的拍摄内幕以及各种挑战的经验，让我们去看看“达人”光环背后隐藏的艰辛吧！

游戏展望台



本辑为您收录了《噩梦骑士》和《吉他英雄 巡演》这两部作品的全新预告影像。

展现最新力作的独特魅力，各种预告影像让您先睹为快！

新作特搜队



为您演示《91号医师 携带版》、《丧尸式 英语力苏生术 死亡英语》、《99滴泪》及《打砖块DS》等5款最新作品。

全面收录近期二线作品，不放过漏网之鱼！

火热试玩区

详解近期《超级机器人大战A 携带版》、《鬼魂力量 创世》和《秘密特工叮当》这三部当红大作，为您打造最酷的游戏视觉盛宴！



详解近期当红大作，为您展示劲作的系统和特点！


口袋妖怪的游戏、动画、漫画专门志
224页全彩
32开
特别报道：No.492塞伊米新形态现身！
研究所：口袋妖怪详尽分析vol.10　战鸟无惧
劲作攻略：《钻石·珍珠》华丽大赛完全攻略
口袋漫画：口袋妖怪突击队 融合、口袋妖怪DP物语、口袋妖怪四格大百科
口袋玩家
POKéMON
VOL.10
超值精美赠品
猫爪相架+DP精灵贴纸
现已上市
各地报刊亭销售中
游戏前哨战
《白金》后续报道
“草刺猬”塞伊米的新形态——天空形态！
专题企划
口袋世界地理漫谈 关东篇（下）
口袋妖怪原型探析9
继续探析游走于游戏和现实之间的口袋妖怪世界的原貌
口袋漫画
口袋妖怪DP物语
口袋妖怪突击队 融合 漫画版
口袋妖怪四格大百科
研究所
口袋妖怪详尽分析
组队课堂
技能评析
三大主打研究课题，继续奉上精彩！
口袋玩家
VOL.10
口袋光环DVD
宠物小精灵DP（80～82）
宠物小精灵放送局（4～7）

本辑特别增加32页，定价不变！



游小说 第16辑

《失落的奥德赛》
《寂静岭3》
《龙背上的骑兵》
迎接三大官方小说完结

《生化危机4》精彩剧情小说一辑完结
《宿命传说 转瞬即逝》、《格兰蒂亚》继续连载
《潜龙谍影 李蛇》下篇隆重登场
大受好评的《奥丁领域》正式进入尾声

游小说 MINI DVD
新作影像 《街霸IV》 《星之海洋4》 《最后的神迹》
MV欣赏 《二人三脚》
经典回顾 《潜龙谍影》
绿蝶

本辑继续附赠
Mini-DVD

6月30日
全国上市

国内动漫模型周边先锋志暑假火热登场！
模型爱好者与玩具发烧友共乐的舞台。

模魂志 No.22
大16开128页＋miniDVD
全国报刊亭销售中

- 小比例与魄力造型的结合，高达FW系列成品专题。
- 高达模型火速攻略，MG脉冲高达制作范例。
- 机战饭的大餐，古铁巨神模型制作与赏析。
- 气泵的改造技巧，带您步入达人玩家的领域。
- 美少女FIGURE与各系列新品玩具全面评测。



ISBN 7-88527-099-5



本手册随盘附赠不能单独销售　掌机王SP口袋光环定价：8.8元